
NINTENDO • SEGA • SONY • 3DO • ATARI • SNK
9/95 MAGNA MEDIA
4 391062 305803 09
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES
DM 5,80
öS 45,-/sfr 5,80/Lit 8400
hfl 7,30/lfr 140/ptas 850
Die Nr.1
TEST!
Super Mario World 2
★ Super Nintendo
SPIEL ZUM SOMMERHIT
Batman Forever
★ Mega Drive ★ Game Boy
★ Super Nintendo
RECHTS VOR LINKS
Destruction Derby
★ Playstation
DER NEUE SEGA-HELD
Bug!
Insektenvertilgung auf dem Saturn
ZU GEWINNEN:
Batmans und Robins Originalkostüm
SNK • ATARI • 3DO • SONY • SEGA • NINTENDO

Rush-Hour

Wie Ihr sicher wißt, residiert die VG-Gang im Münchner Osten – und das will was heißen. Neben hochrangigen zivilisatorischen Errungenschaften wie Drive-In-McDonalds, dem Stau auf dem Mittleren Ring und unbezahlbaren Parkuhren in der Innenstadt, bietet die "beliebteste Stadt Deutschlands" vor allem dem motorisierten Mitbürger eine Fülle von Aktionsfeldern, die der ordinäre S-Bahnfahrer oder Fußgänger niemals genießen wird. So behaupten bösen Zungen, Rob übernachte öfters mal im Auto, weil seine Kohle zwar gerade noch für fahrbaren Untersatz und Miete reiche, aber nicht mehr für das Benzin, das die tägliche Pendelei von Karlsfeld nach Haar frißt. Wolfi dagegen hängt täglich einige Stunden im Allgäu-Expreß, wodurch er zwar niemals spannende Nummernschilder im Stau zu lesen bekommt, aber dafür mit malerischer Aussicht auf allerlei rostzerfressene Nachkriegs-Gewerbeflächen entlang der Gleise entschädigt wird. Jan (der übrigens endlich mit dem Zivildienst fertig ist) stellt sich heldenhaft dem täglichem Kampf mit dem Stau, wofür er sich extra eine kleine Honda Dax organisiert hat. Allerdings fürchtet er, daß demnächst ein Autofahrer hinterhältig die Tür aufhalten wird, wenn er sich wiedermal schadenfroh durch die stinkenden Kolonnen schlängelt. Nur Tet ist schlau – er bleibt gleich in der Redaktion. Da kann er nachts ungestört mit Japan telefonieren und morgens trifft man ihn selig schlummernd – mit dem Kopf auf der Tastatur.

Rob wohnt anscheinend in seinem Auto (zu erkennen an den Frühstücksflocken...)



Mit Jans Honda bekommt das geflügelte Wort "von Haustür zu Haustür" ganz neue Bedeutung...



Eure Berufspendler



102 Brandheiß: Super Mario World 2 wird auf Herz und Nieren getestet.



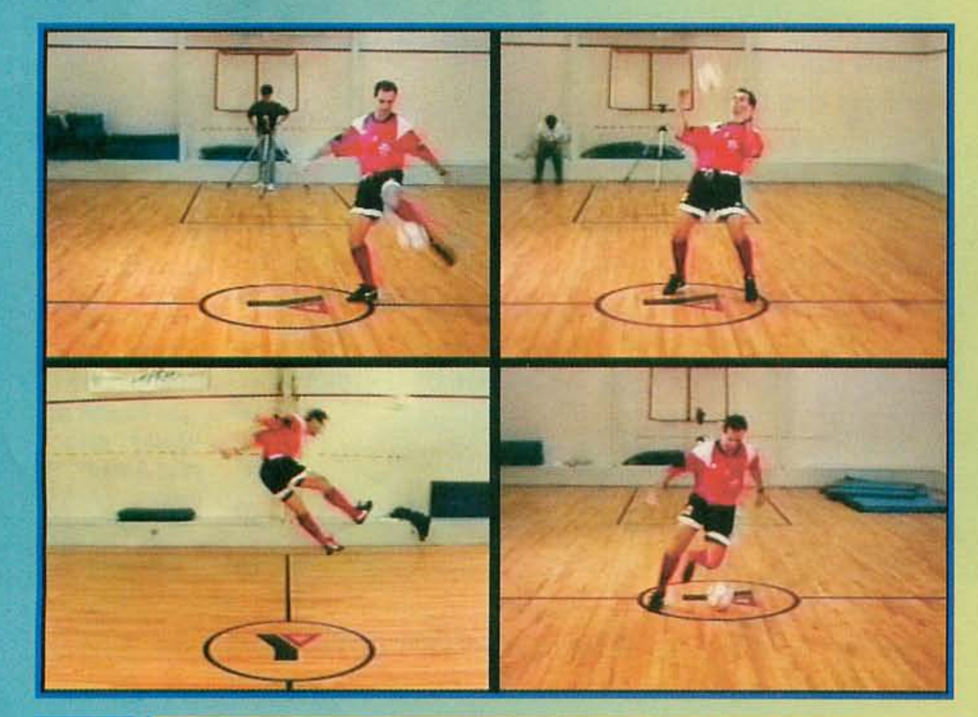
17 Sieht so ein Held aus? BUG! kommt für den Saturn.



10 Wolfi hat sich bei Shiny Entertainment persönlich nach dem Wohlbefinden von Earthworm Jim 2 erkundigt. Wie's ihm geht, lest Ihr in unserem ausführlichen Preview.



6 Verschrotten macht Spaß! Neues von Destruction Derby für die Playstation.



18 Hartmut ist extra für Euch nach Vancouver/Kanada gedüst und hat die Macher von Electronic Arts über kommende Projekte, Entwicklungsmethoden und Pläne für die Zukunft ausgehorcht.

NEWS

THEMA

WETTBEWERB

RUBRIKEN





106 *Acclaim hat sich wieder eine der größten Lizenzen geangelt. Wir testen drei Versionen von Batman Forever, dessen Filmvorlage in den USA sämtliche Rekorde gebrochen hat.*

TEST

3DO

JAGUAR

SATURN

MEGA DRIVE

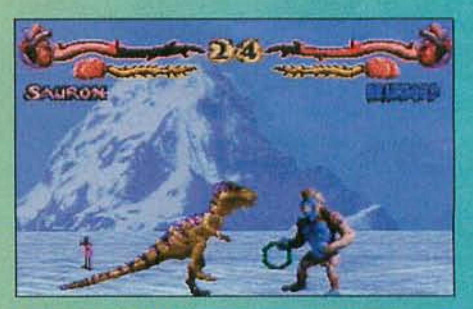
SUPER NINTENDO

GAME BOY

TIPS & TRICKS



30 *Frisch eingetroffen: Jan ist wieder da und nimmt gleich den Virtual Boy unter die Lupe.*



110 *Primal Rage stapft von der Spielhalle auf Mega Drive, SNES und Game Boy.*



14 *Light Crusader ist das letzte 16-Bit-Spiel von Treasure (Gunstar Heroes).*

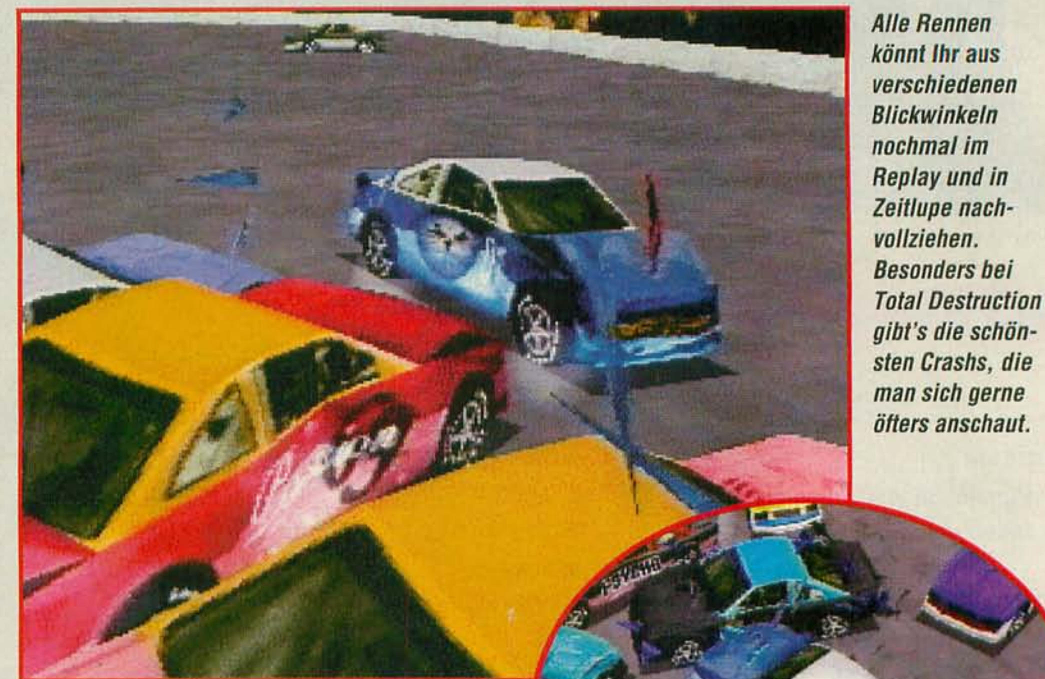


Wenn sich die gesamte Redaktion trotz tropischer Temperaturen im Spielezimmer trifft und freiwillig einen abschwitzt, muß etwas besonderes los sein: *Destruction Derby* ist da!

Schon zur Veröffentlichung der Playstation in Europa Ende September will Sony (Psygnosis) mit mehreren Titeln präsent sein. Neben *Wipeout* erwartet man sich vor allem von *Destruction Derby* die besten Verkaufszahlen. Mit *Ridge Racer* zeigte uns Namco schon letztes Jahr, was man von Sonys Wundermaschine in bezug auf Rennspiele erwarten darf. Detaillierte und schnelle Grafiken, jede Menge Texture Mapping, verschiedene Perspektiven und realistischer Sound gehören spätestens seit Segas *Daytona* zum alltäglichen 32-Bit-Standard.

Damit wollten sich die Entwickler von *Destruction Derby* jedoch nicht zufrieden geben und so haben sie sich neben den "normalen" Rennmodi noch einige absolut geniale Crashorgien einfallen lassen, die in der Redaktion für hitzige Gefechte und Staus im Spielezimmer sorgten. Bei "Total Destruction" fahrt Ihr in einer runden Arena gegen 19 computergesteuerte Wahnsinnige, die nur eins im Kopf haben: Euch oft und hart zu rammen. Ziel ist es, möglichst lange zu überleben, der Redaktionsrekord liegt bei 50 Sekunden. Bei jeder gröberen Feindberührung fliegen buchstäblich die Fetzen bzw. Wrackteile und so wird Euer schöner Flitzer langsam zerlegt und plattgedrückt. Wenn Euer Stockcar arg beschädigt wird, leidet auch die Steuerung und er zieht in eine Richtung oder läßt sich fast nicht mehr lenken. Nach mehreren Kollisionen fängt Euer Bolide irgendwann an zu rauchen und wenn die Motorhaube schließlich schwarz qualmt, heißt es Game Over.

Auch "Wreckin' Racing" appelliert in erster Linie an die Zerstörungswut im Manne.



Alle Rennen könnt Ihr aus verschiedenen Blickwinkeln nochmal im Replay und in Zeitlupe nachvollziehen. Besonders bei Total Destruction gibt's die schönsten Crashs, die man sich gerne öfters anschaut.







Drei Stockcars mit verschiedenen Fahreigenschaften stehen Euch zur Verfügung



Im Zeitlupenmenü speichert Ihr auch Eure besten Crashs

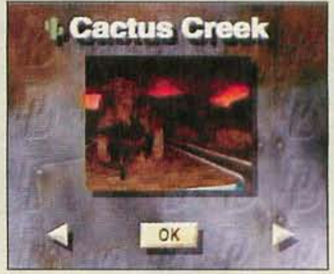
Aus der Vogelperspektive fährt's sich noch am besten. Die Nummer über dem Fahrzeug zeigt die Position des Gegners, der Euch am nächsten ist.



Auf verschiedenen Rennkursen versucht Ihr wiederum, Eure Gegner möglichst oft und hart zu rammen, wobei es für gelungene Aktionen Punkte gibt. Die computergesteuerten Konkurrenten gehen nicht nur auf Euch, sondern auch aufeinander los. Bei "Destruction Derby" findet Ihr Euch in der gleichen Arena wieder wie bei Total Destruction, allerdings gelten die Regeln von Wreckin' Racing. Es heißt auch hier wieder jeder gegen jeden. Außerdem dürft Ihr hier wie bei fast allen Spielmodi mit Linkkabel, zwei Playstations und zwei CDs auch gegeneinander antreten. Falls Ihr mehr auf klassische Rennspiele steht, gefällt Euch sicher das "Stock Car Racing", bei dem Ihr im "Championship-Mode" auf insgesamt 30 Kursen aus fünf Szenarien (unter anderem Strand und eine Stadt bei Nacht) in fünf Ligen antretet und Punkte für Siege und gute Plazierungen erhaltet. In jeder Division fahren vier Konkurrenten in insgesamt sechs Rennen. Am Ende der Saison darf sich der Sieger in der nächsthöheren Liga versuchen, während das Schlußlicht absteigt. In jedem neuen Rennjahr ändern sich Strecken, Gegner und äußere Bedingungen. So fahrt Ihr mal im Dun-









Jedes Szenario bietet sechs unterschiedliche Kurse





Die Anzeige unten rechts zeigt Euch mit farbigen Pfeilen an, welche Teile Eures Gefährts schon beschädigt sind

Oh, oh, gleich kracht's, der Grüne vorne steht schon quer



Die lassen aber auch jeden mitmachen!



Der Optiker wurde immerhin Dritter



Michael Jackson fährt auch mit...



Ein Total-Destruction-Crash in der Einzelbild-Folge

keln, oder ein Kurs muß spiegelverkehrt bewältigt werden. Auch hier beeinflussen Beschädigungen am Fahrzeug das Fahrverhalten, für Crashs gibt es keine Extrapunkte.

Im "Time Trial" schließlich geht es um Bestzeiten, Ihr seid alleine auf der Strecke auf der Jagd nach Rekorden, die sich natürlich auch abspeichern lassen. Eure Memory Card sichert auch Zeiten und Ligastände aus anderen Spielmodi und Eure spektakulärsten Unfälle (im Replay-Mode). Im Multi-Player-Mode dürfen bis zu 20 echte Mitspieler an einer Liga teilnehmen, wobei mit Linkkabel immer zwei Konkurrenten pro Rennen gegen achtzehn computergesteuerte Piloten um Punkte fahren.

Für "Duel" benötigt Ihr unbedingt ein Linkkabel, hier heißt es Mann gegen Mann, ohne störende Computergegner. Wer von Euch wollte nicht schon mal seinem besten Freund (oder dem Chef) den Kotflügel abrasieren?

Grafisch bietet *Destruction Derby* detaillierte Hintergründe, teilweise schöne Lichteffekte und natürlich jede Menge Texture Mapping, wie man es von den 32-Bit-Konsolen nicht anders erwartet. Während des Spiels wählt Ihr aus vier verschiedenen Perspektiven, wobei die Cockpit-Ansicht am beeindruckendsten wirkt. Allerdings fehlt hier bei manchen Spielmodi (vor allem Destruction Derby) die Übersicht. Nach dem Zieleinlauf (oder nachdem Euer Wagen Schrott ist) dürft Ihr Euch das Rennen (oder Gemetzel) nochmal in Zeitlupe aus verschiedenen Kamerawinkeln betrachten.

Am meisten beeindruckte uns bei *Destruction Derby* das realistische Fahrverhalten der Stockcars in allen Situationen. Wenn Ihr bremst, federn die vorderen Stoßdämpfer ab. Im Gegensatz zu den meisten anderen Rennsimulationen wirken auch die Crashs sehr realitätsnah. Als störend empfanden wir die Banden, die jeden Kurs begrenzen und Ausflüge in die Pampa verhindern. Es wäre doch ganz amüsant, wenn man den Gegner aus der Kurve schubsen oder ihn voll in eine Reifenmauer drücken könnte. Im Total-Destruction-Mode wäre ein Rückspiegel wünschenswert, um den Überblick nicht zu verlieren.

Spätestens Mitte Oktober soll es *Destruction Derby* zu kaufen geben, für uns gehört es auf jeden Fall zur Grundausstattung jeder Playstation. rz

Man beachte die genialen Lichteffekte der Laternen



Ralf hat sogar mal 50 Sekunden geschafft, absoluter Rekord



Oben: Sogar Banden- und Plakatwerbung konnte Psygnosis für DD verkaufen

Links: Beim Destruction-Derby-Mode geht's in erster Linie um Punkte

Im November kommt ein Playstation-Spiel, das sich gewaschen hat. Als Ein-Mann-Armee geht es gegen eine Schar von Hubschraubern, Panzern und Aliens.

LONE SOLDIER



Einer gegen alle: Nicht nur Hubschrauber und Panzer sind Eure Feinde. Auch Soldaten versperren Euch den Weg.







Do it your self: So knackt man einen Panzer

Für die Playstation entwickelt Videospiele-Neuling Telstar ein 3D-Polygon-Shoot'em Up. In vier unterschiedlichen Szenarien müßt Ihr Euch als Stallone- bzw. Schwarzenegger-Clone gegen übermächtige Feinde behaupten. Im Dschungel-Level begegnen Euch paramilitärische Söldner und Gerätschaften. Hier müßt Ihr Euch den Weg durch Minenfelder, Hängebrücken und Fallen bahnen. Im zweiten Level befindet Ihr Euch in einem steinernen Canyon, der manchmal Höhlen und Waffen birgt. Danach geht es in eine „Nahost-Stadt", in der sich massenhaft Terroristen versteckt halten. Mit dem Alien-Level erreicht der Schwierigkeitsgrad den Höhepunkt. Dann gilt es, die Erde gegen eine Bedrohung aus dem All zu beschützen. Natürlich gibt's am Ende jeden Levels auch einen dazugehörigen Boßgegner, der Special-Moves beherrscht. Die Grafik basiert dabei im gesamten Spiel auf Polygonen, die durch gerenderte Sequenzen zuwischen den Levels ergänzt werden. Die Perspektive ist grundsätzlich nach vorne gerichtet, wobei Ihr Euren Helden von hinten betrachtet. Doch voraussichtlich werden die Entwickler eine Option einbauen, die es erlaubt, die Ansicht frei und stufenlos zu bestimmen. Wenn man bedenkt, daß Waffen und Extras auf dem Boden liegen und manuell aufgenommen werden müssen, ist es jedoch ratsam, die defaultmäßige „Ganzkörper"-Ansicht zu wählen. Dann könnt Ihr auch Landminen, Handgranaten und sonstige Hindernisse rechtzeitig erkennen. Erste Hilfe-Kisten, die Euren Energiebalken auffrischen, schweben hingegen an Fallschirmen hängend vom Himmel. Und daß die Gegner von allen erdenklichen Richtungen über Euch herfallen, versteht sich von selbst. Wenn alles verläuft wie geplant, erscheint *Lone Soldier* im November. In Deutschland hingegen wird man höchstwahrscheinlich auf den Release verzichten, da das Spiel Szenen enthält, die mit Sicherheit nicht unter 18 Jahren durchgehen würden. *tet*



Wachtürme schaltet man am besten mit dem Bazooka aus







Vorsicht Boß-Schlag: Der Boßgegner des Canyon-Levels hüpft aus einem Hubschrauber.

EARTHWORM JIM 2

Das letzte Mal, als wir die EWJ-Desginer im Januar besuchten, werkelte man bereits fleißig an der Modulfortsetzung. Mittlerweile nimmt *Earthworm Jim 2* vollendete Formen an. Grund genug für uns, nochmals die Koffer zu packen, um David Perry einen Überraschungsbesuch abzustatten.









Oben Mitte: In Earthworm Jim 2 stehen Euch fünf neue Waffengattungen zur Verfügung. Rechts außen: Jim's neuer Kumpel "Snott" – der grüne Schleimer – hat einige verrückte Tricks auf Lager. Alle hier gezeigten Bilder stammen von der Super Nindendo-Version.



Die Hintergrundgeschichte knüpft an ein vergangenes Abenteuer an: Nachdem Jim seinen Job als "Fast-Food"-Koch verloren hatte, entschied er sich, mit seinem Kumpel "Snott" auf den Planeten der Monster zurückzukehren, um sich dort auf die Suche nach der "göttlichen Offenbarung" zu machen. Doch alles, was er vorfand, war eine Horde wildgewordener Monster. Die Quelle allen Übels war schnell erkannt: Jims alter Bekannter "Peter Puppy" hatte vor lauter Aufregung Hunderte kleiner Monster-Puppies in die Welt gesetzt, die nun den gesamten Planeten unsicher machen. Als wäre das nicht schon schlimm genug gewesen, klaut der schräge Weltraumvogel "Psycrow" den ganzen Puppy-Nachwuchs und wirft ihn skrupellos von einem dreistöckigen Gebäude. Jim macht sich sofort auf den Weg, um die kleinen Racker mit einem Gummikissen aufzufangen und landet daraufhin unverhofft im Reich von "Evil the Cat". Auf wundersame Weise lernt er dort das Fliegen und kann sich nun sogar in einen Salamander verwandeln. In solcher Höchstform macht sich Jim auf die Reise durch 14 wahnwitzige Monsterwelten auf der Suche nach dem glückseligen Happy-



Achtung! Im oben gezeigten Palmen-Domizil ist der Wurm drin! Rechts seht Ihr einige Artwork-Vorschläge für die Spiele-Verpackung

Während unsere letzte Reise zu David Perry und seinen kreativen Mannen fast buchstäblich ins Wasser fiel (siehe VG 03/95), durchwanderten wir diesmal in brütender Sommerhitze die heiligen Entwicklungsstätten des Megawurms. Erstmals auf der Summer-CES '94 vorgestellt, fand das innovative Jump'n Run von Shiny Entertainment in Fachpublikumskreisen keine angemessene Beachtung. Das Problem lag nicht an der Spielidee selbst, sondern vielmehr daran, daß unbekannte Videospiel-Charaktere nach wie vor das Handicap haben, sich erstmals gegen die berühmte Disney & Co.-Konkurrenz durchsetzen zu müssen. Dank hervorragend inszenierter Werbekampagnen und angemessener Unterstützung der Fachpresse gelang *Earthworm Jim* jedoch ein großer Beliebtheitssprung, auch wenn die Verkäufe nicht überall überwältigend liefen.

Der Erfolg stellte sich jedoch nicht nur auf dem Spielesektor ein. Neben einer Zeichentrick-Serie, die im amerikanischen Fernsehen am 9. September Premiere feiert, gibt es neuerdings sogar Plastik-Earthworm-Jims in US-Spielzeuggeschäften. Im Augenblick arbeitet das Perry-Team mit Hochdruck an Mega Drive und Super Nintendo-Fortsetzungen des Regenwurm Epos', die spätestens ab November in deutschen Läden stehen sollen. Parallel zu den 16-Bit-Versionen wird an Playstation und Saturn-Versionen gearbeitet, die allerdings bei einer unabhängigen Entwickler-Truppe außerhalb des Shiny-Headquarters entstehen. Was Euch im zweiten Teil alles an Verrücktheiten erwartet, hat Video Games schon mal vorab ausgespäht.



Oben: Eine der ersten Skizzen-Zeichnungen von EWJ 2.
Links: Dieses Cow-Picture bekommt Ihr am Ende eines Level-Abschnitts zu sehen. Groovy!!!!



An einem langen Treppenaufgang konnten wir Hunderte von Earthworm Jim-Zeichnungen bewundern, die von amerikanischen Video-



spiel-Kids als kleines Dankeschön an Shiny geschickt wurden. David Perry würde sich auch über Earthworm Jim-Kunstwerke aus Deutschland freuen. Also Jungs und Mädels, schickt Eure malerischen Ergüsse einfach an die VG-Redaktion, und wir leiten sie dann umgehend an David Perry weiter. Zu gewinnen gibt's leider nichts, außer einen Ehrenplatz an der Wand der Geburtsstädte des Megawurms. Na, das ist doch immerhin schon etwas!





David Perry neben seiner wachsenden Ahnengalerie. Darunter: Auch Rindviecher sind im zweiten Teil wieder zahlreich vertreten. Unten: Im "Wormburger"-Level wird der Megawurm von Messern und Gabeln gejagt. Wie im Cartoon düst Jim auf einer Raketenturbine durch die Level-Botanik. (Alle Bilder Mega Drive)

End. Klingt alles reichlich verrückt, nicht wahr? Doch das solltet Ihr mittlerweile schon vom ersten Teil gewöhnt sein. Ihr steuert Jim diesmal über zahlreiche Planetenoberflächen, allesamt vollgepackt mit abgefahrenen Gegnern, die Ihr zu bezwingen habt. Neben seinen bekannten Fähigkeiten, als Peitsche zu fungieren, Schnellfeuerwaffen abzufeuern, zu springen und zu rennen, hat Jim weitere Hilfsmittel mit auf den Weg bekommen. Insgesamt fünf neue Superkanonen haben die Designer dem wagemutigen Wurm spendiert. Am beeindruckendsten wirkt die Mega-Blaster-Waffe, die nach dem Abfeuern in bester "Smart Bomb"-Manier alle Feinde vom Bildschirm fegt. Ebenfalls brandneu: Im Rucksack des Ultra-High-Tech-Weltraumanzugs sitzt der grüne Schleimiwurm "Snott", der Jim in manch brenzliger Situation aus der Patsche hilft. "Snott" kann sich nicht nur in einen rettenden Fallschirm verwandeln, sondern muß auch









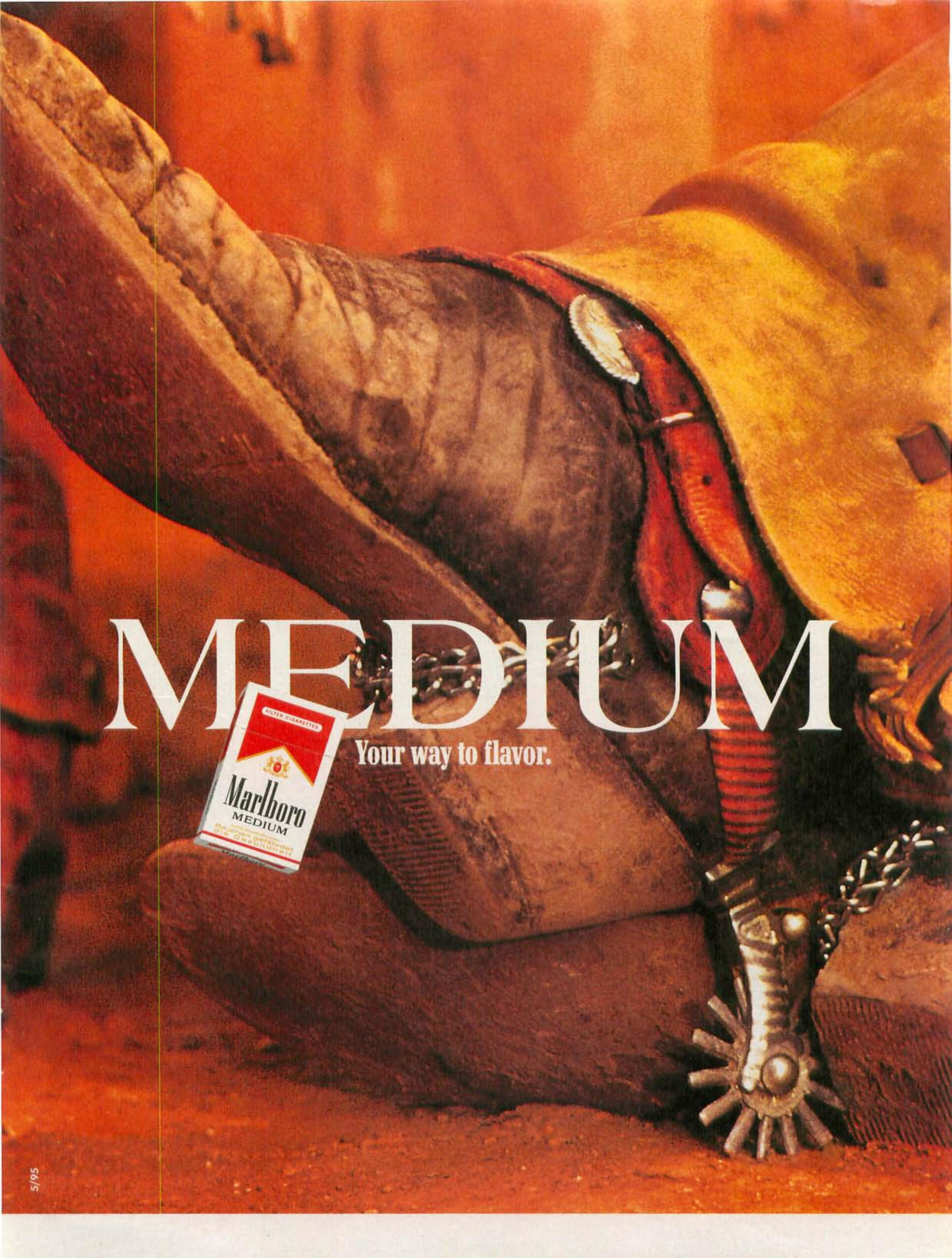
als Brückenersatz herhalten. Neben dem Oberflächenland gilt es eine Reihe unterirdischer Plattform-Labyrinthe zu durchforsten. In den Level-Szenarien wimmelt es nicht nur von skurrilen Monstern, die ausgetrickst werden müssen, sondern auch von versteckten Bonus-Räumen, Geheimgängen und verzwackten Rätseleinlagen. Die überlebenstechnische Bedeutung aller Extras ist nicht zu unterschätzen, lauert doch am Ende eines Levels jedesmal ein besonders gemeiner Obermotz. Ob bösartig grinsende Kreaturen oder mörderisches Schmunzelmonster – nur durch Ausreizen der absonderlichen *Earthworm Jim*-Kampftaktiken erhaltet Ihr Zutritt zum nächsten Abschnitt.

Für die musikalische Untermalung wurde erneut Virgins Sound-As Tommy Tallarico verpflichtet, der schier unglaubliche Klangmelodien aus den Sound-Chips der 16-Bitter hervorzaubert. Selbst an das hundertfach gewünschte Paßwortsystem haben die Entwickler gedacht. Außerdem wurde der Schwierigkeitsgrad gegenüber dem knüppelharten Vorgänger etwas heruntergeschraubt. Trotzdem: Neben dem hohen spielerischen Gehalt, der wochenlange Unterhaltung garantiert, sorgt auch die grafische Seite von *Earthworm Jim 2* erneut für Begeisterungsstürme. Im großen und ganzen werden die SNES- und MD-Version zumindest spielerisch und inhaltlich identisch sein. Aus optischer Sicht wird die SNES-Fassung um einiges besser ausfallen und mit zahlreichen Spezialeffekten das Spielerauge verwöhnen.

Was können wir in ferner Zukunft von den *Earthworm Jim*-Entwicklern erwarten? Auf unsere Frage, ob Shiny Entertainment auch für das Ultra 64 Spiele entwickeln wird, zeigte uns David voller Stolz eine noch leerstehende Büroetage, die in wenigen Wochen mit zahlreichen Ultra 64-Entwicklungsmaschinen vollgestopft sein wird. Was für Spiele-Projekte dort in Kürze in Angriff genommen werden, wollte oder konnte uns der smarte Firmenboß natürlich noch nicht verraten. In jedem Fall war deutlich herauszuhören, daß man sehr große Hoffnungen in Nintendos Wundermaschine setzt. Haben die Jungs anscheinend doch schon mehr als nur vorberechnete SGI-Demos gesehen? Wieder einmal wurde uns bestätigt: Nintendos Ultra 64 ist das wohl bestgehütete Geheimnis der Videospielgeschichte, das allerdings bis spätestens 23. November auf der Shoshinkai-Show in Japan sein wahres Gesicht zeigen wird... *ws*



Das Ende eines harten Arbeitstages aus der Sicht eines VG-Redakteurs: Wolfgang verabschiedet sich von David Perry und Nick Jones


MEDIUM
Your way to flavor.
FILTER CIGARETTES
Marlboro
MEDIUM
5/95

Light Crusader

Segas Elite-Programmiertruppe Treasure stellt ihr sechstes und vorerst letztes Mega Drive-Spiel vor. Light Crusader bietet so ziemlich alles, was das Action-Adventure-Herz begehrt.



In der Monsterstadt...



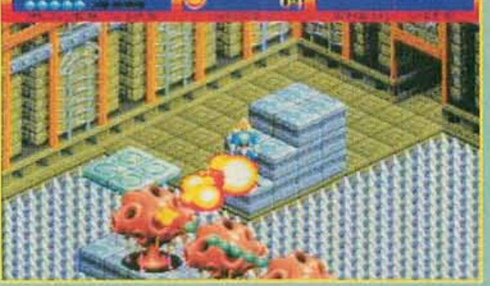


In der Stadt geht es harmlos zu. Hier bekommt Ihr erste Infos.

Langsam aber sicher neigt sich das 16-Bit-Zeitalter dem erbarmungslosen Ende zu. In Japan, wo Videospiele angeblich auf Bäumen wachsen, haben sich viele große Spielehersteller mittlerweile auf die neuen Next Generation-Konsolen eingestellt, darunter natürlich auch Sega. Einer der erfolgreichsten Vertragspartner, Treasure, hat nämlich angekündigt, zukünftig nur noch Spiele für den Saturn zu entwickeln. Vorerst letztes Mega-Drive-Werk sollte deshalb etwas Besonderes sein. So lag es nahe, ein bewährtes und erfolgreiches Spielprinzip aus der Sega-Schublade herauszukramen und in neuem Outfit zu präsentieren. Es verwundert nicht, daß *Light Crusader* sowohl optisch als auch spielerisch sehr stark an den Mega (Drive)-Hit *Landstalker* erinnert, mit dem sich Climax einen Namen machte. Das gesamte Spiel hindurch steuert Ihr Euren mittelalterlichen Helden David Lander durch eine grafisch bezaubernde isometrische Landschaft. Jeden Schritt, jeden Schwerthieb, den er ausführt, müßt Ihr natürlich in Echtzeit steuern, so wie es sich für ein anständiges Action Adventure eben gehört. Und wieder einmal gilt es, knifflige Rätsel, Geschicklichkeitsübungen und viel, viel Kopfarbeit zu leisten. Was *Light Crusader* jedoch von seinem anime-ähnlichen Vorbild *Landstalker* unterscheidet, ist die Stimmung im Spiel. Erstens wurden die Figuren realer gestaltet und zweitens findet das Abenteuer fast gänzlich unter der Erde statt, in einem Dungeon. Ein Vergleich zu *Ultima Underworld* wäre hier angebracht, da beide eine ähnliche Atmosphäre vermitteln. Aber wer *Landstalker* einmal gespielt hat, kann sich vielleicht schon denken, was ihn erwartet. Aufgrund der schrägen Perspektive müßt Ihr im gesamten Spielverlauf dementsprechend schräg steuern. Will unser Held beispielsweise einen Schritt geradeaus nach vorne ausführen, müßt Ihr eine diagonale Richtung auf dem Steuerkreuz drücken. Bei den vielen kniffligen Jump-Manövern, die in den insgesamt sechs unterirdischen Levels von Nöten sind, eine gewöhnungsbedürftige Angelegenheit. Dafür jedoch werdet Ihr verhältnismäßig wenig in Kämpfe verwickelt, da Gegner nur äußerst selten auftauchen, und lästige Kämpfe sowieso umgangen werden können. Das erfreulichste aber ist, daß das Spiel ab Oktober auch in Deutschland offiziell zu haben sein wird. *tet*



Habt Ihr genug Kohle gescheffelt, dürft Ihr Euch teure Ausrüstungsgegenstände leisten



Mit fortschreitendem Level werden Gegner und Rätsel schwieriger



Oben & links: Hier müßt Ihr ein Sprengstoff-Faß vor die verschlossene Tür manövrieren




DONKEY KONG
LAND™
Das tierische Team ist wieder da!
Neu und exklusiv für Nintendo®!
Jetzt geht's den Kremlings an den Kragen, denn Donkey Kong und Diddy Kong sind wieder unterwegs in dem ersten, völlig computer-gerenderten Spiel für ein tragbares Videospiel-System!
30 brandneue Levels affig-cooler Action und jede Menge neuer Charaktere werden Dich vom Hocker reißen. Ob fliegende Ferkel, stachelige Zinger oder kriechende Kremlings, Du erlebst 100 % Gorilla-Power, wie sie Dein Game Boy™ bisher noch nicht gesehen hat! Super Game Boy™ kompatibel.
GAME BOY
DONKEY KONG LAND
GAME BOY
Mit bananengelber Kassette!
Nintendo®
Have more fun!
TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1995 Nintendo Co., Ltd.



Erstmals präsentiert uns 3DO ein gnadenloses Action-Spiel im 32-Bit-Gewand, bei dem der Spielspaß und nicht endlose Grafikorgien im Vordergrund stehen.



Oben: Wenn Ihr auf die Statue ballert, verdeckt sie schamhaft ihren Luxuskörper.
Links: Im Sumpf wimmelt es von ekeligen Wasserviechern.

Ende Juni besuchte uns Bob Faber, Präsident von 3DO Europe, zusammen mit Richard Shane, der als Produzent zur Zeit fünf Spiele für das 3DO entwickelt, von denen er uns vor vierführte, hm, führ vorfiehrte, äh, 4 zeigte. (s. 3DO-News S. 42). Über das fünfte Programm, einem der ersten M2-Projekte, wollte er uns nichts verraten. Eindeutiger Liebling der gesamten Redaktion war *Captain Quasar*, ein witziges Action-Spiel, bei dem Ihr den intergalaktischen Polizisten Captain Quasar, beim Kampf gegen universelle Bösewichte steuert. Auf fünf Welten, die sich grafisch stark unterscheiden und in mehrere Abschnitte unterteilen, prügelt Ihr Euch mit außerirdischem Ungeziefer und unangenehmen Aliens. In jedem Abschnitt gilt es, eine Hauptaufgabe zu erfüllen, z.B. sollt Ihr Sklaven befreien oder das Abfeuern von Interkontinental-Raketen verhindern. Wie Ihr das am besten macht? Ganz einfach, Ihr ballert einfach alles ab, was sich auf dem Bildschirm befindet. Wirklich jeder Gegenstand auf dem Spielfeld läßt sich mit der richtigen Waffe zerstören. Wenn Eure Maschinenpistole versagt, stehen immer noch Handgranaten und kleine Raketen zur Verfügung, mit denen Ihr auch die größte Hütte zerlegt. Falls Euch die zahlreichen Gegner umzingeln, aktiviert Ihr Quasars berühmten Kreisel, bei dem er sich blitzschnell mehrfach um die eigene Achse dreht und dabei in alle Richtungen ballert bzw. Granaten wirft. Danach wird ihm allerdings so schwindelig, daß er einige Sekunden hilflos in der Gegend torkelt und ein ideales Ziel für Angriffe bietet. Zu zweit macht *Captain Quasar* noch viel mehr Spaß, mit einem Extrajoypad gesellt sich sein Kumpel Captain Pulsar dazu und Ihr geht im Duett auf Alienjagd. Mit *Captain Quasar* bietet uns 3DO etwas, das man bislang oft schmerzlich vermißte: Spielspaß. Quasar erinnert eher an ein gutes 16-Bit-Game mit besserer Grafik, als an eines der grafiküberladenen, gerenderten 3DO-Monster mit bis zu vier CDs. Im November soll *Captain Quasar* in den Läden stehen. Bleibt zu hoffen, daß weiter gute Action-Spiele folgen. *rz*

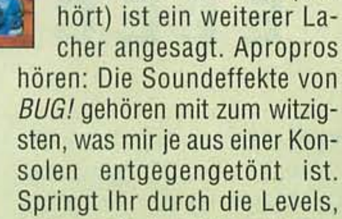




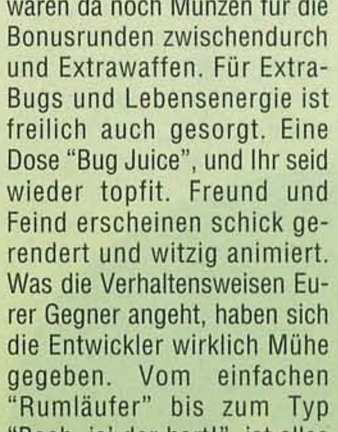
Nach Quasars Kreisel bleibt kein Stein auf dem anderen

BUG!

Es gibt einen neuen Sega-Helden. Sein Name? Bug. Sein Beruf? Schauspieler. Seine Rolle? Held und Retter seiner Freunde.



Ja, wo isser denn? Orientierung ist alles.



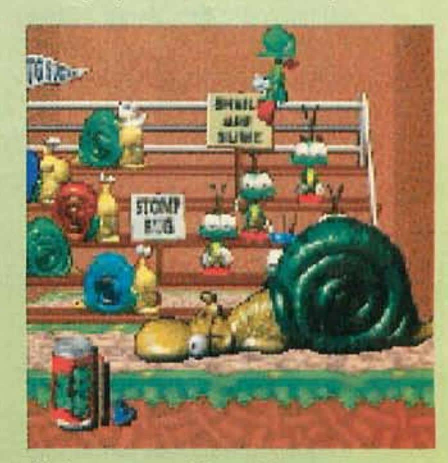
Extras und Rücksetzpunkte machen BUG! fair



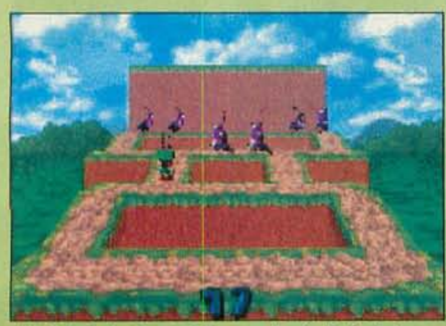
Die wurden nämlich von einer Mordsspinne (Queen Cadavra) entführt. Ihr steuert Euer Insekt durch drei Welten à drei Levels und macht an jedem Weltende einen Endgegner platt. *BUG!* ist eines der ersten, echten 3D-Jump'n'Runs. Ihr tummelt Euch auf Stegen, die quasi frei in der Luft hängen. Für gewöhnlich könnt Ihr von solch einem Steg nicht abstürzen. Für gewöhnlich, denn ab und zu (und weit öfter, als Euch lieb ist) geht's doch. Feinde werden normalerweise in feinster Mario-Sonic-Manier mit dem Hinterteil zerhopst. Dafür gibt's dann Punkte und 'nen coolen Kommentar. Wie üblich, gilt's auch in diesem Jump'n'Run eine Menge aufzusammeln. Da hätten wir z.B. einige blaue Kristalle, mit denen Ihr zwischen den Welten beim Libellenritt Boni sammelt. Dann wären da noch Münzen für die Bonusrunden zwischendurch und Extrawaffen. Für Extra-Bugs und Lebensenergie ist freilich auch gesorgt. Eine Dose "Bug Juice", und Ihr seid wieder topfit. Freund und Feind erscheinen schick gerendert und witzig animiert. Was die Verhaltensweisen Eurer Gegner angeht, haben sich die Entwickler wirklich Mühe gegeben. Vom einfachen "Rumläufer" bis zum Typ "Boah, is' der hart!", ist alles dabei. Jedesmal, wenn Ihr einen neuen Feind seht (und hört) ist ein weiterer Lacher angesagt. Apropros hören: Die Soundeffekte von *BUG!* gehören mit zum witzigsten, was mir je aus einer Konsolen entgegengetönt ist. Springt Ihr durch die Levels, scheppert's, kracht's und dengelt's, daß es eine wahre Freude ist. Schafft Ihr den Endgegner einer Welt, wird Euer Spielstand automatisch gespeichert (Level und Continues). In den Staaten ist *BUG!* schon ein ziemlicher Hit. Doch hört man da nicht ein lautes Klagen über den großen Teich? Ja, so ist es, denn *BUG!* ist eins dieser Höllenspiele – unterhaltend, witzig, motivierend und sauschwer. Im CompuServe-Netz häufen sich bereits die Hilferufe nach Cheats. Bei einer Konferenz mit den Entwicklern ließ einer der Jungs den Tip fallen, "buzz seal" einzutippen. Ganz Amerika drückt Knöchchen wie wild, allerdings weiß bis heute niemand, ob das Ganze nicht nur ein Scherz war. Auf die Frage nach der Entwicklungsdauer des Spiels wird gesagt "21 Monate, vom ersten Sechser-Pack Bier bis zur Fertigstellung". Daß Bug nicht rennen kann, läge an seinem zu großen Hinterteil (wäre technisch nicht zu machen gewesen), hieß es. Wie ein Entwickler in einem anderen Interview preisgab, ermöglicht Bug als Schauspieler eine ganze Reihe von Fortsetzungen. So viel steht für mich schon heute fest: *BUG!* ist **der** Jump'n'Run-Hit dieses Jahres und auf die Fortsetzungen darf man schon sehr gespannt sein. *jb*



Bug auf der Jagt nach dem Super Bonus



Nicht zu unterschätzen: Der Endgegner sieht nur langsam aus, also VORSICHT!



Fünf Feinde à zwei Oscars à ein Extraleben



Die Kamikaze-Zikaden greifen an



Schnitt! Hier muß der Stunt-Bug her!

Die erfolgreichsten Sportspiele der Welt entstehen in einem eher unscheinbaren Gebäude in Vancouver an der Westküste Kanadas. Ein Blick hinter die Kulissen verrät ein wenig von der Arbeitsweise der Firma.



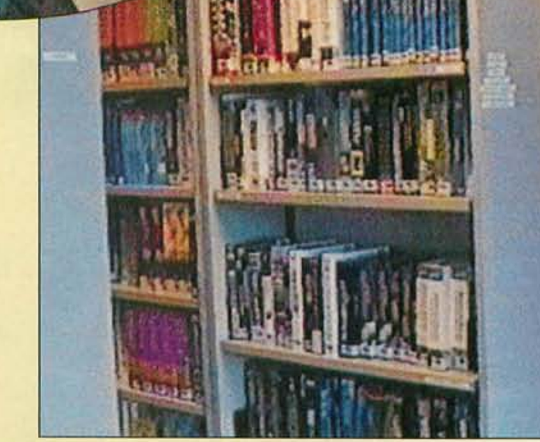
Wenn es um Sportspiele geht, dann gibt es nur drei große Namen: Electronic Arts, Electronic Arts und Electronic Arts. Auch wenn mancher Freak entrüstet aufheulen wird, ob solcher Schwarzweiß-Malerei - zumindest von den Verkaufszahlen her gibt's daran nichts zu rütteln. 1994 war jedes zweite verkaufte Konsolenspiel in den USA ein EA-Sportspiel, EA gehört zu den fünf wichtigsten Konsolenspielproduzenten der Welt und wird in Zukunft eher noch an Bedeutung gewinnen.

Wie die alten Hasen unter Euch sicherlich wissen, beginnt die Geschichte eigentlich in den USA, bei Firmengründer Trip Hawkins. Der fing schon in der Highschool damit an, Brettspiele zu basteln, auf denen sich Football-Partien nachspielen ließen. Schon in seinem ersten Jahr in Harvard erfand er ein Spiel, indem er erstmals echte NFL-Statistiken verwendete. Doch das ist gut 20 Jahre her und es wäre beinhart, den ganzen Weg von der Gründerzeit bis heute herunterzubeten. Firmengründer Hawkins ist längst auf einem anderen Trip – natürlich habt Ihr längst mitbekommen, daß er sein Unwesen nur noch im Konsolenmarkt treibt - als Gründer der 3DO-Company. Geblieben ist der Firma bis heute seine relaxte aber zielgerichtete Arbeitsphilosophie und der Sinn für allerlei Sportliches. EA-Sportspiele entstehen heute vor allem bei EA Kanada und teilweise bei EA San Mateo. Womit wir bei einem kurzen Blick auf das EA-Imperium wären: Für den Konzern ackern insgesamt rund 1500 feste Mitarbeiter, die 1994 einen Umsatz von rund einer halben Milliarde US-Dollar aus dem Hut zauberten. Zu EA gehört ja auch auch Bullfrog (etwa 60 Leute), das Studio um Peter Molyneux mit seinen genialen Strategietiteln sowie Origin (rund 250 Leute), jene legendäre Spieleschmiede, die zwar vor allem im Computerspielmarkt aktiv ist, aber mit der Markteinführung der neuen Geräte auch zunehmend im Konsolenmarkt für Furore sorgt, beispielsweise mit *Wing Commander III* auf dem 3DO.



Für Unfallgeräusche in Need for Speed muß eine Tür dran glauben

EA Kanada im speziellen hieß nicht immer so, sondern entstand Ende 1990 durch den Kauf der Spielefirma Distinctive Software (DSI). Zum Zeitpunkt der Übernahme war DSI einer der größten US-Hersteller von Computerspielen (z. B. "Test Drive", "Hardball"). Auf den Anfang der Neunziger Jahre explosionsartig wachsenden 16-Bit-Konsolenmarkt sprang EA ja relativ spät auf. Sicherlich hatte man von Anfang an aufmerksam beobach-



In der EA-Bibliothek gibt's jedes Spiel und jedes Magazin...

tet, welche Lawinen Sega mit dem Mega Drive und Nintndo mit dem SNES losgetreten hatte, doch EA scheute die rigorose Knebel-Lizenzpolitik der Japaner. Man wollte unabhängig bleiben, und es war völlig unvorstellbar, alle Cartridges bei Nintendo bzw. Sega einzukaufen und dafür auch noch horrende Lizengebühren abzudrücken. Noch heute könnten sich die Führungsköpfe bei EA deswegen die Haare raufen: "Durch unser Zögern haben wir Umsätze im dreistelligen Millionen-Dollar-Bereich durch die Lappen gehen lassen".

Der ehemlige DSI-Chef und jetzige EAC-Boß, Don Matras, ist gerade mal 30 Jahre alt - was ihn nicht davon abhält, auch noch Vizepräsident des gesamten EA- Konzerns zu spielen – und zwar mit Erfolg. "Ein faszinierender Typ", meint Chris Thompson, Marketingchef bei EAC, "genauso, wie er schnelle Autos liebt, haßt er es, langatmig an etwas feilen zu müssen. Er will den schnellen Erfolg und nimmt dabei durchaus in Kauf, auch mal kräftig auf die Schnauze zu fallen. Er treibt das Unternehmen permantent zu neuen kalkulierten Risiken". Heute ist EAC verantwortlich für ein Drittel aller EA-Einnahmen und produziert mit etwa 100 Titeln pro Jahr (für alle Systeme) ein Drittel aller EA-Spiele. Dazu gehört die "FIFA"-Serie, "NBA", die "Need For Speed"-Reihe und "PGA Tour Golf". Nur die Konsolenversionen der NHL-Reihe entstehen nicht in Kanada sondern bei EA San Mateo.

Warum ist diese Firma so erfolgreich? Ist es das Geld, das EA seinen Angestellten zahlt? Mit Sicherheit nicht. Zumindest nicht alleine. Bei EA arbeiten eine Menge hervorragender Spezialisten, die oft mehr verlangen könnten, als sie tatsächlich verdienen. Auf den ersten Blick sieht EA Kanada jedenfalls aus wie jede andere Spielfirma: schmucklose stoffbezogene Trennwände, die die Großraum-Büros in ein Labyrinth kleiner Arbeitsplatz Schachteln verwandeln, Computer, Testräume, vollgeschmierte Konzeptwände und überall jene kleinen Modell-Plastikfigürchen, ohne die anscheinend kein Spieldesigner dieser Welt leben kann. Jeder gibt, was er kann. Bei genauerem Hinsehen fällt auf, daß EA nur mit dem allerbesten technischen Equipment arbeitet, das überhaupt zu haben ist: Das 230 000-Dollar-Audio-Mix-Board im komplett ausgestatteten Tonstudio zum Beispiel ist der gleiche Typ, mit dem auch Bruce Springsteen sein neuestes Album abmischt. Das gesamte Setup dieses voll computergesteuerten Boards läßt sich mit einem einzigen Knopfdruck speichern und wieder aufrufen. So verliert der Mann, der z. B. gerade an den Sounds für FIFA-Soccer arbeitet, keine Minute Zeit, wenn er ins Studio kommt: Vor ihm mischte gerade jemand die Mega-Drive-Version von PGA ´96 ab, das ganze Mischpult kann so verdreht sein, wie überhaupt möglich, ein einziger Knopfdruck stellt den alten Zustand wieder her, alle Regler bewegen sich wie von Geisterhand an die gespeicherte Position. 32 Kanäle Direct-to-disk-Harddisk-Recording, zwei digitale 32-Kanal-Bandmaschinen, modernste Synthesizer zur Simulation von natürlich klingenden Gitarrensounds - ein Mekka für jeden Musiker.

Teil des High-End-Mischpults, der Traum jedes Soundfreaks



Der Soundchef für Need For Speed, Alistar Hirst, erläutert die Funktionsweise eines Spezial-Stereomikrofons

Der Mann, der gefilmte Videosequenzen schneidet und bearbeitet, kommt ursprünglich aus Hollywood. Dort machte er sich einen Namen, indem er für diverse Filmfirmen und TV-Sender schnitt. Jetzt arbeitet er für EA, seine Bildbearbeitung macht er auf einer 250 000-Dollar-Anlage, zu der mehrere SGI-Workstations gehören. Dort lassen sich Full-Resolution-Bilder in Sendequalität auf bis zu sieben Layern in Echtzeit bearbeiten. Auf 40 Gigabyte Harddisks wird digital aufgezeichnet. "Das Optimum", meint er begeistert, "besser geht's einfach nicht".

Das also ist es: Die Leute haben Spaß an ihrem Job. Eine Menge erfolgreicher Spitzenleuten aus Hollywood, aus dem Musikszene, von TV-Sendern arbeiten vor allem deswegen für EA, weil sie dort erstklassiges technisches "Spielzeug" vorfinden und ihnen die Möglichkeit geboten wird, es auch voll auszureizen. Keiner schreibt ihnen vor, wie sie zu arbeiten haben, was zählt, ist allein das Ergebnis. Keiner bleibt auch nur einen Tag auf der Stelle stehen. Die Leute experimentieren ständig und treiben damit die Technik und ihr eigenes Know How ans Limit - auf dem Gebiet, das sie lieben.



Bereits Trip Hawkins hatte schon früh erkannt, daß die brillantesten und kreativsten Köpfe gar nicht so gerne in eng geschlossenen Teams arbeiteten. Jeder Teil des Konzerns sollte auch nach dem Aufkauf seine Eigenständigkeit und Identität behalten. Er hielt überhaupt nichts davon, den Firmenteilen eine Maske überzustülpen: "Der schlimmste Fehler, den man machen kann! Wenn Du eine Firma aufkaufst, und ihr ihren eigenen Charakter nimmst, sie nicht mehr sein läßt, was sie mal war, dann tötest Du die ganze Kreativität." Genau dasselbe gilt auch für jeden einzelnen Mitarbeiter: "Noch nie im Leben habe ich so viel und so hart gearbeitet wie hier", meint Rob Bailey, Soundchef für die FIFA-Reihe, "und noch nie im Leben hat es so viel Spaß gemacht". Seit Anfang an arbeitet EA mit der besten Technik, die überhaupt zu haben ist – doch nur ein Bruchteil des Aufwands kommt auf einer 16-Bit-Cartridge rüber. Bailey deutet auf ein breites Flachbandkabel, das aus einem Macintosh-Computer kommt und auf einem Interface auf einer nackten Platine endet: "Ein besonders hübsches Stück High-End-Technik", (grinst),



Das SNES-Intro

"Das ist ein umgebautes Mega Drive. Wir spielen alle Samples und alles Sounds schon beim Editieren direkt über den Soundchip der Konsolenhardware, das macht alles viel einfacher." Er spielt ein paar Takte an. Im High-End-Studio krächzt ein 8-Bit-Sample. "Früher haben wir das alles in High-End-Qualität abgemischt und dann erst auf die Konsolenhardware übertragen. Die Enttäuschung war immer riesengroß, und wenn noch etwas zu ändern war, ging alles von vorne los." So gesehen ist Bailey heilfroh, daß die Konsolen immer besser werden, denn erst mit der neuesten Spiele-Hardware könne annähernd rübergebracht werden, was an Möglichkeiten in der Technik und in den Leuten stecke. "Eine Menge kreatives Potential wurde in der 16-Bit-Welt verschleudert".

Ein weiterer Grund, warum EA ganz vorne mitspielt, sind eine Reihe selbstentwickelter Tools – und zwar nicht nur beim Sound, sondern vor allem bei der Grafik, wo der begrenzte Speicherplatz der Konsolen den Designern oft einen Strich durch alle genialen Ideen macht. Beispielsweise entstanden die Autos für Need

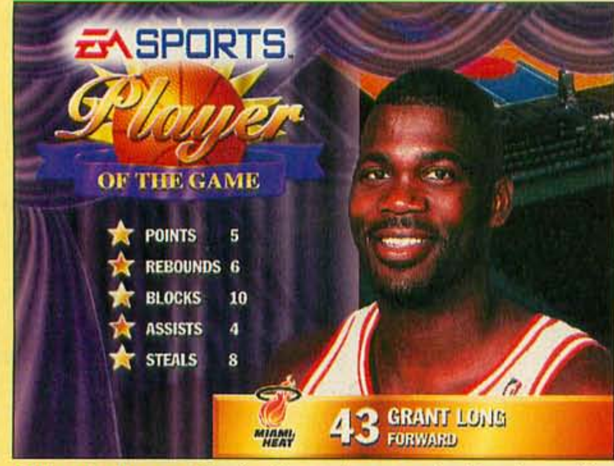


Diagonalperspektive bei der 96er-Version für SNES



Im Vergleich zu den 32-Bit-Menüs wesentlich weniger Optik auf SNES. Speicher ist kostbar...





Mehr als ein paar Menüseiten gab es von den Versionen für Playstation und SAturn noch nicht zu sehen



Bei den Menüs für die 32-Bit-Versionen auf Saturn und Playstation konnten sich die Designer nach Herzenslust austoben.

A.B. GAMES

ANDREAS BENDER

Ankauf & Verkauf von Videospielen und Geräten

MEGA DRIVE		
Animaniac	dt	119,00
Art of Fighting	dt	99,00
Alien Soldier	jp	129,00
Batman&Robin	dt	119,00
Batman Forever	dt	129,00
Clayfighter	dt	99,00
Demolition Man	dt	I.V.
Deep Space Nine	dt	129,00
Earthworm Jim	dt	109,00
Flinstones-The Movie	dt	129,00
Fever Pitch Soccer	dt	119,00
Foreman for Real	dt	I.V.
Hulk	dt	79,00
IMG.Inter.Tennis Tour	dt	99,00
Judge Dredd	dt	109,00
Justice League	dt	99,00
König der Löwen	dt	109,00
Lothar Matthäus	dt	109,00
Light Crusader		I.V.
Landstalker	dt	119,00
Mega Bombermann	dt	99,00
TEIL III	dt	I.V.
Micro Machines II	dt	109,00
NBA Jam T.E.	dt	99,00
NHL Hockey 95	dt	99,00
Phantasy Star IV	us	169,00
Pinoccio	dt	I.V.
Pete Sampras'95	dt	119,00
Phantom 2040	dt	I.V.
Primal Rage	dt	I.V.
Road Rash III	dt	99,00
Ristar	dt	99,00
Seaquest DSV	dt	109,00
Shaq Fu	dt	89,00
Shining Force II	dt	129,00
Superman Death&Ret.	dt	119,00
Soleil	dt	109,00
Sonic vs Knuckels	dt	99,00
Streets of Rage III	dt	109,00
Slammaster	dt	139,00
Schlümpfe	dt	119,00
Super Street Fighter II	dt	129,00
Stargate	dt	79,00
Samurai Showdown	dt	129,00
Spirou	dt	109,00
Street Racer	dt	99,00
Skeleton Krew	dt	119,00
The Story of Thor	dt	119,00
True Lies	dt	99,00
Theme Park	dt	119,00
The Punisher	dt	I.V.
The Ooze	dt	I.V.
Urban Strike	dt	89,00
Vectormann	dt	I.V.
Worms	dt	I.V.
Wolverine	dt	69,00
WWF Raw	dt	79,00
andere Titel auf Anfrage		

MEGA CD		
After Burner III	dt	59,00*
Batman Returns	dt	59,00*
Black Hole Assault	dt	79,00*
Battlecorps	dt	79,00*
Beast II	dt	69,00*
Batman&Robin	dt	I.V.
Chuck Rock I	dt	59,00*
Chuck Rock II	dt	79,00*
Dragon's Lair	us	49,00*
Dune	dt	79,00*
Dungeon Explorer II	dt	99,00
Dungeon Master II	dt	99,00
Ecco the Dolphin	dt	69,00*
Eternal Champions	us	139,00
Eye of the Beholder	dt	109,00
Earthworm Jim CD	dt	109,00
Flying Nightmares	us	I.V.
Fatal Fury Special	dt	129,00
Fifa Soccer	dt	69,00*
Hook	us	39,00*
Heimdall	dt	I.V.
Jaguar xj 220	dt	49,00*
Joe Montana Football	us	39,00*
Jurrasic Park	dt	69,00*
Lunar-The Silver Star	us	99,00*
Lunar II	us	119,00
Microcosm	dt	59,00*
Marky Mark	us	19,00*
Myst	dt	I.V.
NBA Jam	dt	89,00*
Prize Fighter	dt	69,00*
Paws of Fury	dt	59,00*
Rebel Assault	us	79,00
Rage in the Cage WWF	dt	69,00*
Robo Aleste	dt	69,00*
Sonic I	dt	59,00*
Shining Force	dt	109,00
Sherlock Holmes	dt	59,00*
Soulstar	dt	89,00*
Spiderman vs.Kingpin	dt	59,00*
Silpheed	dt	59,00
Schlümpfe	dt	109,00
Theme Park	dt	99,00
Tomcat Alley	dt	69,00*
Thunderhawk	dt	69,00*
Time Gal	dt	29,00*
Vay	us	99,00
World Cup USA 94	dt	69,00*
Wonderdog	dt	69,00*
Wild Woody	dt	I.V.
Wirehead	dt	I.V.
andere Spiele auf Anfrage		

SEGA 32X		
32X Aufsatz	dt	239,00*
After Burner II	dt	89,00*
Batman Forever	dt	I.V.
Chaotix	dt	109,00
Golf Best 36 Holes	dt	99,00
Metal Head	dt	99,00*
Motorcross	dt	79,00*
Motherbase	dt	119,00
NBA Jam T.E.	dt	119,00
Pitfall	dt	I.V.
Rayman	dt	I.V.
Soulstar X	dt	I.V.
Super Space Harrier II	dt	79,00*
Star Wars Arcarde	dt	79,00*
Shadow Squardron	dt	139,00
Spiderman	dt	I.V.
Scottish Open	dt	109,00
Toughman Contest	dt	99,00
Virtua Racing Deluxe	dt	89,00*
Virtua Fighter	dt	I.V.
WWF Raw	dt	119,00
andere Spiele auf Anfrage		

SEGA SATURN		
Adapter für US/JP/DT	..	89,00
Memory Card	dt	99,00
Joypad	dt	43,00
Lenkrad	dt	119,00
Virtua Stick	dt	89,00
Antennenkabel	dt	59,00
Clockwork Knight	dt	99,00
Clockwork Knight II	jp	I.V.
Bug	dt	119,00
Myst	dt	109,00
Virtual Hydlide	dt	109,00
Panzer Dragon	dt	109,00
Pebbel Beach Golf	dt	129,00
Shinobi	jp	I.V.
Super Adven.Military Commander	jp	I.V.
Virtua Fighter	dt	129,00
Virtua Fighter	jp	89,00
Virtua Fighter Remix	jp	I.V.
Daytona USA	dt	129,00
Victory Goad	dt	129,00
andere Spiele auf Anfrage		

SONY PLAYSTATION		
Mouse	dt	59,00
Controller	dt	59,00
Memory Card	dt	49,00
Toe Shi Den	dt	99,00
Papid Reload	dt	99,00
TEIL III	dt	I.V.
Killeak the Blood	dt	99,00
Novastorm	dt	99,00
Lemmings 3D	dt	99,00
Jumping Flash	dt	99,00
Ridge Racer	dt	109,00
Wipe Out	dt	109,00
Destruction Derby	dt	I.V.
Disc World	dt	I.V.
Cybersled	dt	I.V.
Air Combat	dt	I.V.
War Hawk	dt	I.V.
Extreme Sports	dt	I.V.
andere Spiele auf Anfrage		



STÄNDIG über 1000 Gebrauchtspiele auf Lager

SONY PLAYSTATION
deutsch
599,–

NEO GEO CD
PAL
+ 1 Spiel nach Wahl
599,–

3DO
deutsch
Goldstar + Fifa Soccer
749,–

SEGA SATURN
+ Virtua Fighter
+ Daytona USA
+ Victory Goal
deutsch
1099,–

Unseren 56seitigen starken **Preiskatalog** mit allen An- und Verkaufspreisen erhalten Sie gegen Einsendung von DM 5,– in Briefmarken

JAGUAR		
Rayman	dt	129,00
Ultra Vortex	dt	139,00
Pinball Fantasies	dt	129,00
Sensible Soccer	dt	139,00
Flashback	dt	139,00
Super Burn Out	dt	129,00
Hover Strike	dt	119,00
CAT-Box	dt	149,00
CD-ROOM	dt	I.V.
Fight for Life	dt	139,00
White man can't jump	dt	149,00
andere Spiele auf Anfrage		

3DO		
Panzer General	us	119,00
Wing Commander III	us	119,00
Space Hulk	us	129,00
Fifa Soccer	dt	109,00
Hell	us	119,00
Rebell Assault	us	109,00
Super Street Fighter II	us	129,00
Slam&Jam	us	119,00
Flying Nightmares	us	119,00
Dual Adapter für 2SNES Pads		69,00
Need for Speed	us	119,00
Road Rash	us	119,00
Syndicate	us	119,00
Theme Park	us	119,00
andere Spiele auf Anfrage		

NEO GEO CD	
World Heros Perfect	139,00
Mr.Do	139,00
Kabuki Klash	139,00
King of Fighters	139,00
King of Fighters'95	139,00
Aero Fighters II	129,00
Aero Fighters III	139,00
Metal Slag (Panzer-Shooting)	149,00
Fatal Fury III	139,00
Panic Bombermann	139,00
Super Sidekicks III	139,00
Pulstar	139,00
Viewpoint	129,00
Power Spikes II	139,00
Street Hoop	129,00
Sammuari Showdown II	139,00
Savage Reign	139,00
Top Hunter	129,00
Art of Fighting II	139,00
Galaxy Fight	139,00
andere Spiele auf Anfrage	

SUPER NINTENDO		
Asterix&Obelix	dt	139,00
Crono Trigger	us	I.V.
Dschungelbuch	dt	119,00
Donkey Kong Country II	dt	I.V.
Earthbound	us	139,00
Front Mission	jp	189,00
Fever Pitch Soccer	dt	119,00
Fatal Fury Special	dt	139,00
Final Fantasy II	us	149,00
Final Fantasy III	us	149,00
Final Fantasy III Hintbook	us	69,00
F-1 Championship	dt	99,00
Hulk	dt	69,00
Humans	dt	99,00
Hagane	dt	129,00
International Superstar Soccer	dt	99,00
Illusion of Time	dt	119,00
Jungle Strike	dt	119,00
Killer Kinstinct	dt	I.V.
Primal Rage	dt	I.V.
Super Mario World II	jp	219,00
Super Mario World II	dt	I.V.
Stunt Race FX	dt	79,00
Slammaster	dt	119,00
Schlümpfe	dt	119,00
Shadowrun	dt	129,00
Super Bombermann III	dt	I.V.
Star Trek Next Generation	dt	139,00
Super Turrican II	dt	129,00
Theme Park	dt	119,00
TEIL III	dt	I.V.
Unirally	dt	119,00
Wild Guns	dt	109,00
Weapon Lord	us	I.V.
Puzzle Bubble	dt	119,00
King Arthur	us	149,00
Secret of the Stars	us	129,00
Secret of Evermore	us	149,00
Paladins Quest	us	99,00
Breath of Fire	us	139,00
Universaladapter Fire	..	39,00
andere Spiele auf Anfrage		

VIRTUAL BOY		
Virtual Boy	jp	499,00
Devil Busters	jp	I.V.
Galactic Pinball	jp	119,00
Intercept	jp	I.V.
Mario Clash	jp	I.V.
Mario Dream Tennis	jp	119,00
Panic Bomber	jp	119,00
Proteus Zone	jp	I.V.
Red Alarm	jp	119,00
Space Squash	jp	I.V.
Sunday's Point	jp	I.V.
Teleroboxer	jp	119,00
Vertical Force	jp	I.V.
Virtual League Baseball	jp	I.V.
War Simulation	jp	I.V.
Wario Cruise	jp	I.V.
Waterworld	jp	I.V.
andere Titel auf Anfrage		

GAME BOY		
Donkey Kong Land	dt	69,00
Kirby's Dreamland II	dt	69,00
Flintstones	dt	59,00
Spidermann III	dt	59,00
Super Mario Land III	dt	69,00
Tom&Jerry II	us	59,00
andere Titel auf Anfrage		

NES

Spiele auf Anfrage

SEGA MASTER

Spiele auf Anfrage

Spiele mit * sind Gebrauchtspiele (mit Verpackung und Anleitung) nur solange der Vorrat reicht!

AB 300,00 DM Versandkostenfrei

Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Keine Haftung für Kompatibilität

Händler willkommen

Tel. 0 45 21 - 48 73

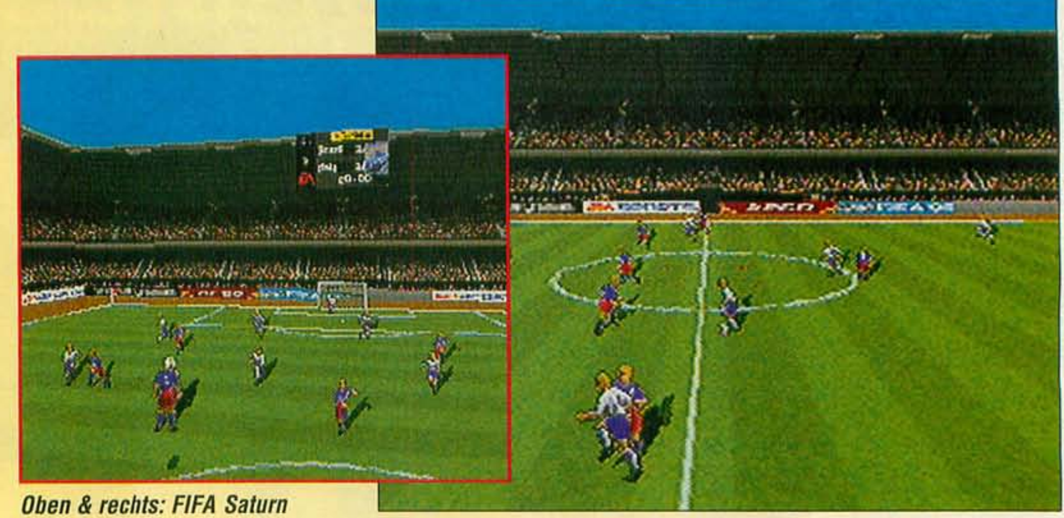
Fax 0 45 21 - 10 25

Montag-Freitag 12.00 - 20.00 Uhr





FIFA Saturn



Oben & rechts: FIFA Saturn

rechts, unten sowie schräg unten rechts ein paar Screens aus der 96er FIFA-Version für Mega Drive



Playstation (links, unten) und Saturn (oben) nehmen sich nichts in punkto Grafikqualität



Das Menü-Front-End für 32-Bit-Konsolen bietet natürlich mehr Auflösung als die 16-Bit-Geräte

For Speed auf einer SGI Indy mit der 3D-Konstruktionssoftware Softimage. Entsprechend der Rechenkapazität dieser Computer hat z. B. das Polygongerüst für den Ferrari über 250 Polygone. Das war eindeutig zu viel für weniger leistungsstarke Systeme und verbrauchte viel zu viel Speicher. Also renderte man den Ferrari mit allen Lichteffekten und Details und machte aus der fertigen Oberfläche eine Textur. Anschließend wurde das Polygonskelett mit einem selbstgeschriebenen Tool auf dem PC stark vereinfacht und auf etwa 60-70 Polygone reduziert. Mit der ursprünglichen Textur darüber sieht das Auto aber immer noch viel detaillierter und weicher aus, als es eigentlich ist.

Auch Alistar Hirst arbeitet an Sounds – er realisierte alle Geräusche und Musikstücke in "Need For Speed". "Besonders Spaß gemacht haben mir die Aufnahmen mit den Autos", meint er. "Zunächst mal mußten wir all diese geilen Schlitten organisieren. Der rote Ferrari z. B. gehört Chris Roberts (Origin). Richard Garriot (Origin-Gründer) lieh uns freundlicherweise seinen schwarzen Lamborghini Diablo." Das Problem bei den meisten Rennspielen besteht darin, daß man einen Sound für das Auto bei einer bestimmten Drehzahl sampelt und dann im Spiel einfach die Frequenz erhöht, wenn der Fahrer Gas gibt. Das hört sich natürlich nicht an wie ein richtiges Auto. In Need For Speed wurden dagegen die richtigen Motoren in allen Drehzahlbereichen verarbeitet. Außerdem gibt es ein richtiges Fahrgeräusch, ja schneller man fährt, desto lauter werden die Reifen auf dem Asphalt – ein weiteres Feature, das wenige Rennspiele berücksichtigen.

"Für die Aufnahmen der Fahrzeuge und Fahrgeräusche verwendeten wir ein spezielles Stereo-Mikrofon, das hervor-



Die 32X-Version produziert EA "ungern und eher nebenbei"



Blick ins filmartige 32-Bit-Intro



FIFA SNES-Oberfläche





Ein paar Blicke auf die 96er - FIFA-Version auf SNES

ragende Ergebnisse bringt", erzählt Alistar. "Das Besondere daran ist, daß die beiden Aufnahmemikros exakt den Abstand menschlicher Ohren voneinander haben. Der Sound trifft zuerst auf die beiden ohrmuschelänhlichen Reflektoren links und rechts und dringt von dort ins Mikro. Für die Crash-Sounds mußten eine Reihe alter Hondas dran glauben, die wir gegen Betonklötze donnerten oder überschlagen ließen. Die Jungs bearbeiteten die Karosserien mit Vorschlaghämmern und kratzten wie die Irren drauf rum, um alle Geräusche hinzukriegen, die ich haben wollte. Im Tonstudio wurde z. B. eine alte Autotür aufgebaut, auf der dann ausgiebig gekratzt wurde. Es war eine ziemliche Tortur für die Ohren, all diese schrecklichen Geräusche zu bearbeiten, doch es hat sich gelohnt." Manchmal ging nicht alles so glatt wie geplant: "Bei den Crashs stand das Mikrofon teilweise weniger als zehn Zentimeter vom Aufschlagpunkt entfernt." Alison stellte sein Equipment auf, drückte den Aufnahmeknopf und rannte um sein Leben. "Im Diablo-Video von Need for Speed gibt es eine Szene, in der der Lamborghini auf den Kameramann zuschießt und im letzten Moment einen Powerslide zur Seite hinbekommt. Bei den Aufnahmen wäre uns beinahe der Kameramann draufgegangen: Der Diablo röhrt auf das Team zu, die Reifen blokkieren und die Kiste ruscht weiter, um ein Haar mitten in die Leute. Allen Umstehenden standen die Haare zu Berge – nur der Kameramann steht völlig ungerührt da und filmt den Diablo weiter, der wenige Zentimeter vor ihm vorbeischlittert. Es wurde eine geile Aufnahme."

FIFA '96

Wer die 3DO-Version von FIFA kennt, weiß, in welche Richtung sich die neue Version bewegen wird. Neue Spieler-Animationen verbessern die Optik, z. B. wird es neue Glanzparaden für die Torhüter geben, neue Kopfballversionen und variable Kamerafahrten wie in der 3DO-Version, die noch deutlich mehr spektakuläre Perspektiven bieten, als es eine echte TV-Kamera könnte. Die Computergegner stellen sich intelligent auf eigene strategische Entscheidungen ein. Über 15 Minuten Video-Footage aus Originalspielen untermalen die Aktionen die Kicker. 300 Teams aus aller Welt mit allen Original-Namen laufen zum Turnier, zu authentischen oder selbst zusammengestellten Ligaspielen oder zum Zweikampf ein. FIFA Soccer ´96 wird für SNES, Mega Drive, Playstation und Saturn erscheinen, Erscheinungsdatum für die 32-Bit-Versionen ist Winter 95/96. Die Saturnversion eignet sich für sechs Spieler, die Playstationversion wird dagegen nur eine Zweispieleroption unterstützen.



Ähnlich wird NHL auf PSX und Saturn aussehen. Das Bild stammt aber vom PC

NBA Live '96

Auch im Basketball engagiert sich EA Sports neu. Das virtuelle 3D-Stadion erlaubt verschiedene Kameraperspektiven in Spiel und Zeitlupe, z. B. folgt eine Perspektive direkt dem Ball auf dem Feld. Original-Teams und Trikots der neuen 95er-Saison fehlen natürlich nicht. Interessant ist ein Editor, mit dem Ihr Spielstärke und Vorzüge von bis zu 29 einzelnen Basketballern beeinflussen könnt. NBA ´96 erlaubt auch Spielertransfers zwischen einzelnen Teams, strategische Varianten wie Offensiv- und Defensiv-Taktiken, zwischen denen Ihr "on the fly" direkt im Spiel wechseln könnt. Wer ganz hart drauf ist, tut sich das authentische NBA-Quiz während der Spielpausen an, studiert seine digitalsportliche Errungenschaften in ausführlichen Statistiken oder lauscht den Kommentatoren. NBA Live ´96 wird es für SNES geben, sowie für Saturn und Playstation. Die batteriegepufferte SNES-Version unterstützt den Multi-Tap und bietet fünf Spielern einen Platz

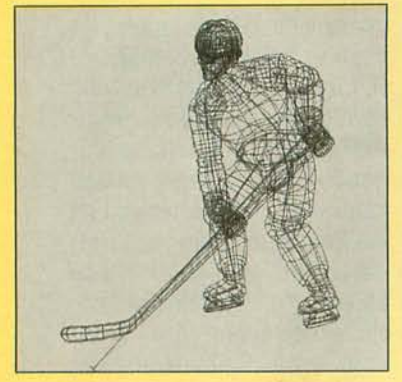


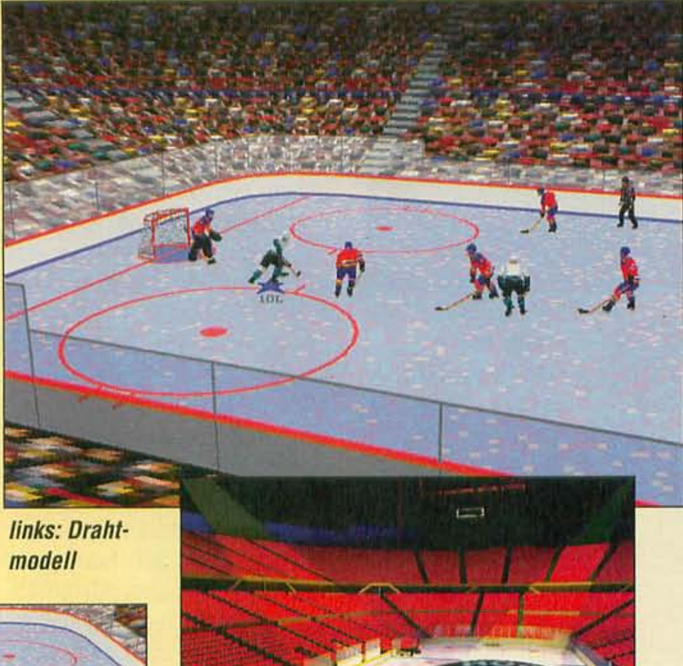
Die Spieler werden als Drahtmodell berechnet und dann mit Texturen überzogen



Animation läßt sich mit stehenden Bildern schlecht zeigen...







links: Drahtmodell

Im "Virtual Stadium" ist auch soundtechnisch die Hölle los



Weiter verbessert wurden die unterschiedlichen Kameraperspektiven

vor dem Bildschirm. Falls es keine Verzögerungen gibt, ist das Erscheinungsdatum für Ende Oktober angepeilt.

NHL '96

Die früheren Versionen des Eishockeyspielchens gelten relativ konkurrenzlos als die besten Simulationen ihres Genres – sieht man einmal von der letzten Version ab, die auf dem Mega Drive Statistikfehler produzierte, so daß besonders erfolgreiche Spieler immer wieder ganz unten in der Tabelle auftauchten, weil dreistellige Punktekonten nicht vorgesehen waren. NHL ´96 soll realistischer werden alls jemals zuvor. Natürlich gibt´s alle Trikots der aktuellen 95er-Saison. In NHL ´96 könnt Ihr Eure eigenen Spieler kreieren oder Spieler von anderen Teams zukaufen. In einen Team können jetzt mehrere Spieler von Verletzungen betroffen sein, die Verteidigungstrategie der Torhüter wurde überarbeitet, die lassen sich jetzt nicht mehr so leicht überlisten wie in der aktuellen Version. Auch wenn der Hockey-Verband NHL das nicht gerne sieht – Prügeleien auf dem Eis gibt es weiterhin in NHL ´96. NHL ´96 wird auf Mega Drive, SNES, 3DO, Saturn und Playstation erscheinen, wobei zuerst die 3DO-Version geplant ist, die schon im Herbst fertig sein soll und bis zu sechs Spieler aufs Glatteis führt. Auf die anderen Versionen müssen Eishockeyfreunde schätzungsweise noch mindestes bis Ende des Jahres warten. Übrigens: Von den meisten großen EA-Titeln wird es sicher auch irgendwann Ultra 64-Versionen geben, doch nicht mal bei EA weiß man Details zum Wundergerät...

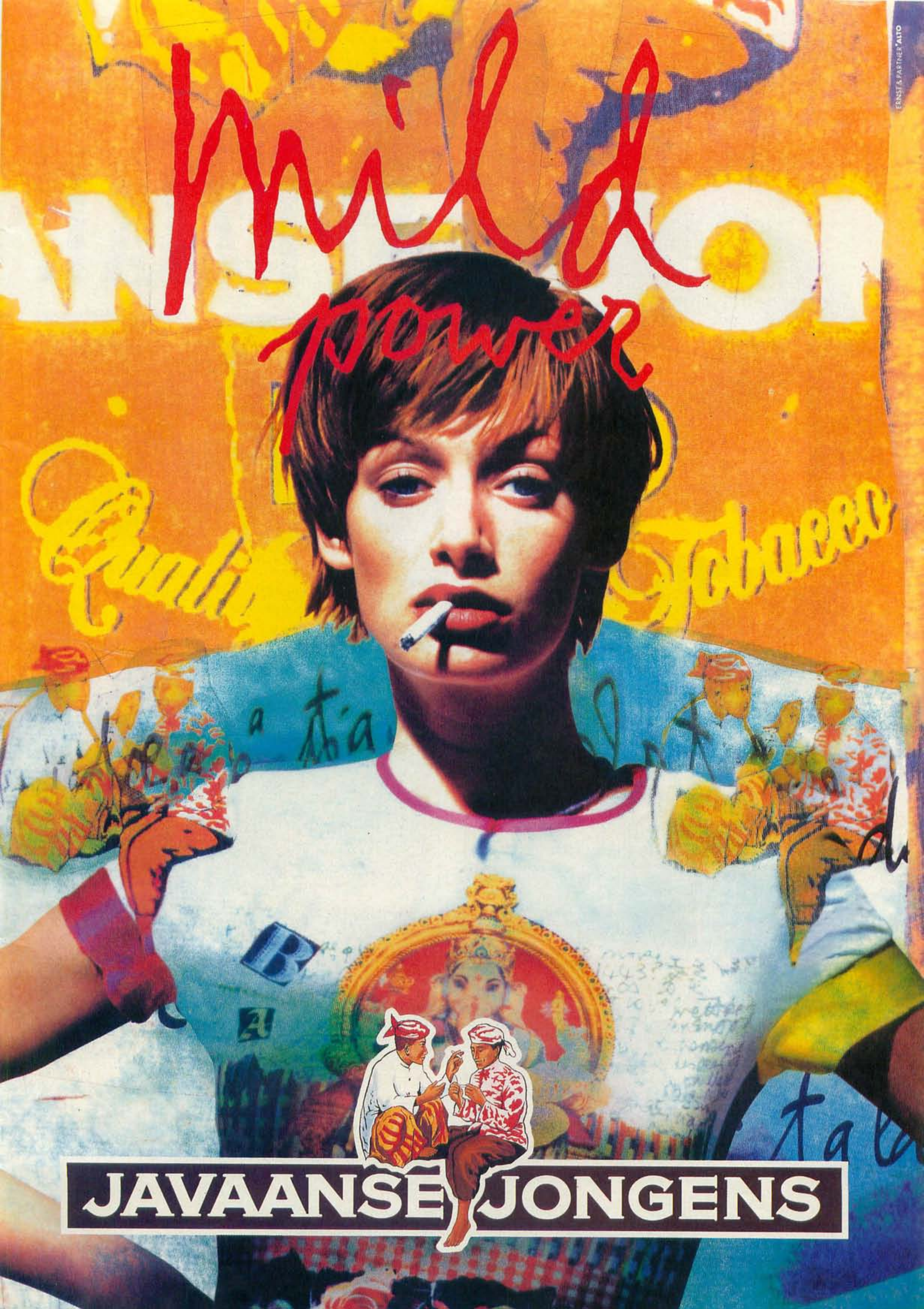
PGA Tour Golf '96

Realistische 3D-Kurse mit einem echten Geländeprofil, digitalisierte fotorealistische Golfer, fachkundige Kommentare von Golfprofis in digitalisierter Sprachausgabe, Kamerafahrten, die den Ball im Flug verfolgen – neu sind diese Features zwar nicht, doch die Verbesserungen der neuen Version stecken im Detail. Das ausgefeilte Zielsystem ermöglicht auch *Neulingen* den schnellen Start. Sogar auf der mittlerweile nicht mehr ganz zeitgemäßen Mega-Drive-Hardware realisiert EA ein echtes 3D-Geländeprofil aus Polygonen. Vobei sind die Zeiten, als die MD-Golfkurse noch bügelbretteben waren. Allerdings schaut das Ganze noch ziemlich langsam aus. Vor allem am Loch haben wir so unsere Bedenken, da das altbewährte 3D-Gitter jetzt wegfällt und Ihr Entfernungen und Profil auf dem wenig farbnuancierten 3D-Rasen kaum abschätzen könnt. PGA ´96 wird auf Mega Drive, SNES, Playstation, Saturn und 3DO erscheinen, die ersten Versionen sind für Herbst geplant. Alle Versionen bieten bis zu vier Spielern einen Platz auf dem Rasen, wobei wie immer schön nacheinander geschlagen wird. *hu*

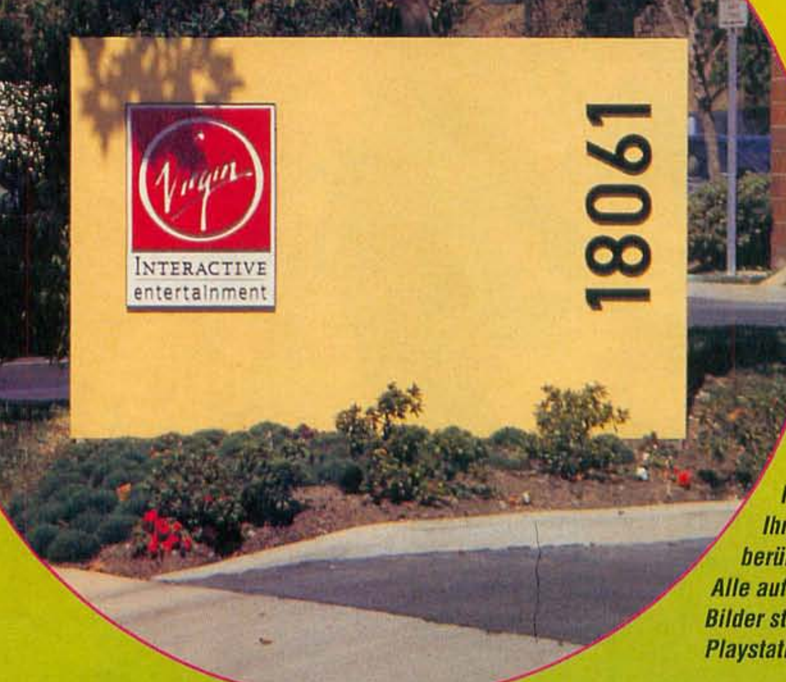


Ein Blick auf die Playstation-Version




mild
power
Tobacco
JAVAANSE JONGENS
ERNST & PARTNER ALTO





In Spot goes to Hollywood durchstöbert Ihr die Studio-Kulissen berühmter Filmklassiker. Alle auf dieser Seite gezeigten Bilder stammen von der Playstation und Saturn-Fassung.

Unter der heißen Sonne Kaliforniens wird bei Virgin-Entertainment fleißig an den kommenden Konsolen-Hits gearbeitet. Video Games flog nach Los Angeles, um sich die zukünftige Produktpalette etwas genauer anzusehen.

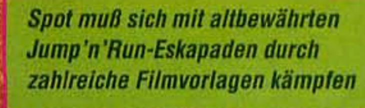
Spot goes to Hollywood

Wer kennt es nicht, das lustige 7-Up-Maskottchen Spot? Durch David Perrys kreativen Geist konnte Spot erstmals im Videospielsektor einen großen Erfolg verbuchen. Der coole Fleck macht sich auf den Weg nach Hollywood. Für Newcomer und Leute, die wirklich nicht wissen, worum es hier geht: Spot ist das personifizierte Logo eines großen Limonadenherstellers, das sich aus einem rotem Punkt mit elastischen Armen und Beinen zusammensetzt. In dem Sequel *Spot goes to Hollywood*, das noch vor Weihnachten für MD, 32X und SNES erscheinen soll, dreht sich alles um be-





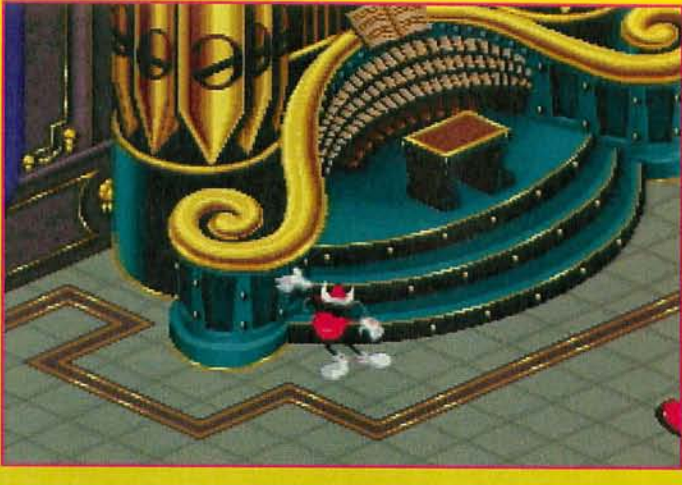
Ihr betrachtet das Spielgeschehen grundsätzlich aus der isometrischen Perspektive



Spot muß sich mit altbewährten Jump'n'Run-Eskapaden durch zahlreiche Filmvorlagen kämpfen



Auf der Playstation und Saturn-Silberscheibe schlummern im ganzen über 40 Level!



rühmte Filmklassiker. Der coole Spot flitzt dynamisch wie eh und je mit seinen biegsamen Beinchen durch abwechslungsreiche Jump'n'Run-Szenarien, die auf erfolgreichen Hollywood-Streifen basieren. In den über 24 Levels werden Szenen aus Filmerfolgen wie Indiana Jones, Star Wars, Aliens, Tron, Dracula und Jurassic Park gekonnt auf die Schippe genommen. Natürlich gibt es wieder tonnenweise Power-Ups zu finden,



Rätsel zu lösen, und überall in den Levels wuseln niedliche Gegner herum, die man skrupellos abräumen muß. Wie es sich für einen Limonaden-Helden gehört, wehrt sich Spot mit einer sprudelnden Soda-Pistole gegen alle unliebsamen Gesellen.

Es gibt nicht viele andere Modulhelden, die so viele Animationphasen und optische Gags zu bieten haben. Läßt man Spot einige Zeit unbewegt in den isometrischen Level-Aufbauten warten, macht er urkomische Grimassen oder betätigt sich anderweitig. Vor allem die Playstation und *Saturn*-Fassungen (geplanter Erscheinungstermin: März '96) überzeugen dabei mit ihrer grafischen Pracht und versprechen ein gelungenes 32-Bit-Come Back.

Oben versucht sich der Softdrink-Held als Opernsänger. Darunter begibt sich Spot auf sehr wackliges Schiffs-Terrain (PSX&Saturn)









Der rote Klecks sieht immer drollig aus, egal in welchem Level Ihr Euch befindet (SNES)

Unten seht Ihr die beiden Producer der MD/32X-Version: Robb Alvey und G. Hunt







Links versucht sich Spot als Luke Skywalker-Held. Und in dunklen Bergwerk Schächten trefft Ihr auf so manch sonderbare Gesellen (MD).

3-Decathlon

Hemmungslose Feuerknopf-Peiniger kommen Anfang nächsten Jahres voll auf Ihre Kosten. Einige von Euch werden noch *Track&Field* sowie die Fortsetzungsvarianten *Hyper Olympics* und *Konami 88* aus der Spielhalle kennen. Genau in diese Sparte schlägt *3-Decathlon*, das sich gerade für die Playstation in der Entwicklung befindet. In über einem Dutzend Sportarten wie z.B. 100-Meter-Lauf, Weitsprung, Diskuswerfen, Hürdenlauf, Stabhochsprung, Speerwerfen und Kugelstoßen werden Eure Konditionstalente gefordert. Bei fast allen Disziplinen ent-

Diese Fotos entsprechen leider nicht der von uns angespielten Version. In Wirklichkeit sieht's nicht ganz so perfekt aus.



scheidet die Kombination aus "schnellstmöglich hintereinander den Feuerknopf drücken" und Absprung-Timing oder Winkel über Sieg und Niederlage. Am oberen Bildschirmrand wird ein Energiebalken angezeigt: Je schneller Ihr also drückt, um so mehr kommt Euer Sportler in Schwung. Dank der ausgezeichneten Polygon-Fähigkeiten der Playstation-Hardware, werden die Disziplinen in hochauflösender 3D-Darstellung präsentiert. Die besten Rekordzeiten und Scores werden natürlich auf Memory-Card dauerhaft gespeichert. Eine Zwei-Spieler-Link-Option sorgt für zusätzlichen Spielspaß: Unkontrollierte Adrenalinstöße, hitziges Gebrüll und schmerzende Finger werden Euch bei *3-Decathlon* garantiert sein.

Agile Warrior: F-111X

Nachdem Namco mit *Ace Combat* (siehe VG 8/95) sein Pulver verschossen hat, kommt von Virgin ein weiterer Action-Simulator für die Playstation. Mit einem bis an die Flügelspitzen bewaffneten High-Tech-Fighter macht Ihr Jagd auf ein Drogenkartell. Die einzelnen Missionen laufen alle nach einem ähnlichen Schema ab: Ihr beginnt in der Luft, fliegt zum Zielgebiet, das der Bordcomputer auf dem Übersichtsplan darstellt, lenkt Raketen auf die Zielgebäude oder braust mit MG-Feuer im Tiefflug über das Areal. Natürlich schmecken den Gangsterbossen solche Süßigkeiten überhaupt nicht. Sie erwidern das Feuer mit Panzern und Lufabwehr-Raketen oder schicken Flugzeuge und Hubschrauber los. Jeder gegnerische Treffer senkt die Energieanzeige Eures Kampfjets. Zwar hält sich die Vielfalt der Details in Grenzen (was sich bis zur Finalversion noch ändern soll), aber die mit zahlreichen Texturen versehenen Landschaften scrollen schon jetzt angenehm flott und garantieren ein sauberes Flugverhalten. Action-Fans werden sich allerdings noch bis November gedulden müssen.

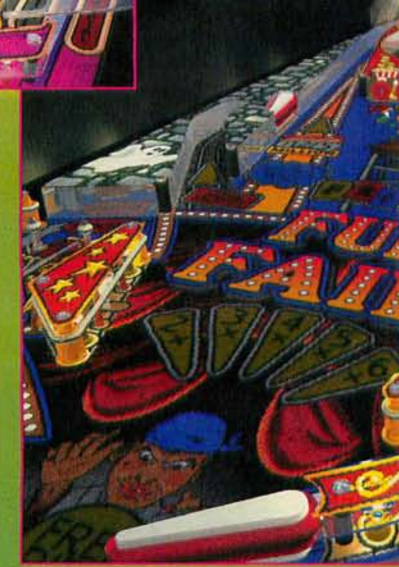
Mit zielsuchendem Fadenkreuz nehmt Ihr Eure Gegner-Schergen ins Visier (PSX)

Tilt

Selbst in grauer Vorzeit, als alle Videospiele noch *Pong*, *Peng* oder *Pang* hießen und noch kein Programmierer mit dem Begriff "Hochauflösende 3D-Grafik" prahlen konnte, gehörten Flipper schon beinahe zum alten Eisen. Allen Sterbegesängen zum Trotz überlebten sie jedoch bis heute die meisten Modeerscheinungen und Trends der Unterhaltungsindustrie. Auch im Videospielbereich gab es bereits eine stattliche Anzahl mehr oder weniger skurriler Flipper-Variationen zu bewundern. Doch keine Simulation konnte (zumindest in optischer Hinsicht) einem echten Spielhallen-Flipper auch nur annähernd das Wasser reichen. Das sollte sich, geht es nach dem Geschmack der Entwickler, spätestens mit dem Erscheinen von *Tilt* ändern, das neben einer PC-Version im November dieses Jahres auch für Sonys Playstation erscheinen wird. Mit ausgeklügelten Tisch-Desgins und fotorealistischen 3D-Perspektiven zeigen die Entwickler, daß 2D-Flipper



Jeder der vier Flipper-Themen wartet mit zahlreichen Bonus- und Multiballvarianten auf

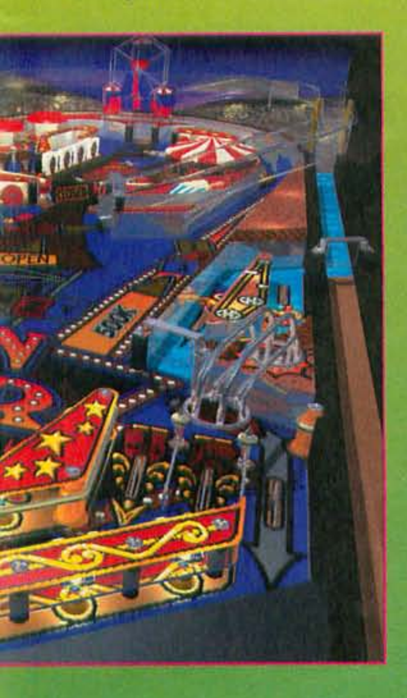






Wer sich mit der 3D-Darstellung nicht anfreunden kann, darf auf eine 2D-Perspektive umschalten

mittlerweile der Vergangenheiten angehören sollten. Vier Flipper-Tische mit unterschiedlicher Thematik werden dem Spieler in der Endversion zur Auswahl stehen. Daß es unzählige Bonus-Targets, Loops, Rampen, Pins und eine Multiball-Funktion gibt, versteht sich fast von selbst. Ein physikalisch korrektes Laufverhalten der Silberkugel runden den vorerst guten Gesamteindruck ab. Pinball-Wizards sollten schon mal das Sparen anfangen. *WS*





So also sieht Nintendos Anschluß an die Next-Generation-Konsolen aus. Nintendos erstes 32-Bit-Gerät soll Nachfolger für den Game Boy sein.

VIRTUAL BOY

Nach einigen Probespielen auf Messen konnten wir uns ja schon ein gewisses Bild von Nintendos "Game-Boy-Nachfolger" machen. Nochmal kurz zusammengefaßt: Der Virtual Boy ist ein stationäres 32-Bit-Videospielsystem mit Stereo-Optik (zwei Displays für 3D), Stereo-Sound und Spielen auf Modulbasis. Die Grafik wird über LED (selbstleuchtendes Display) in Rot (mit verschiedenen Helligkeitsstufen) auf schwarzem Hintergrund wiedergegeben. Der Controller beherbergt sechs Buttons, zwei Steuerkreuze und sechs Mignon-Batterien für die Stromversorgung (Adapter für Netzteil ist separat erhältlich). Als Import (z.B. über Flying Arts, 0231/802084) kostet das Gerät ca. 500 Mark, Spiele gehen für ca. 120 Mark über den Ladentisch. Derzeit besteht die Software-Palette aus fünf Spielen (siehe unten). Die Verbindung nach draußen besteht aus einer Link-Buchse, einem Kopfhöreranschluß und dem Joyport. Um den Virtual Boy benutzergerecht zu konfigurieren, läßt sich die Optik sowohl in der Bildbreite wie auch in der Entfernung einstellen. Regeln der Lautstärke über die Stereo-Lautsprecher ist ebenfalls möglich. Da der Schaumgummi-Lichtschutz relativ schnell "verspeckt", gibt's ihn auch als Zubehör.

Allem Anschein nach besteht die Möglichkeit, daß Nintendo mit dem Virtual Boy eine Premiere hinlegt: Er könnte sich nämlich zum ersten echten Flop in Nintendos Konsolengeschichte entwickeln. Laut einer japanischen Umfrage finden 40% den Virtual Boy gut, 36% mögen ihn nicht, 10% haben schlicht kein Interesse und 14% keine Meinung. Kaufen würden ihn 26%, 34% der Befragten wäre das Geld zu schade und 40% wollen erst mal die Software- und Preisentwicklung abwarten. Mit anderen Worten: 74% der Befragten würden im Moment keinen Virtual Boy kaufen (nebenbei: von unserem Redaktionsteam würden 100% keinen kaufen).



Der Virtual Boy wird mit einem neu entwickelten Controller geliefert

Dazu muß gesagt werden, daß der Virtual Boy in Japan weit billiger zu haben ist (15 000 Yen entsprichen nach derzeitigem Kurs etwa 240 Mark).

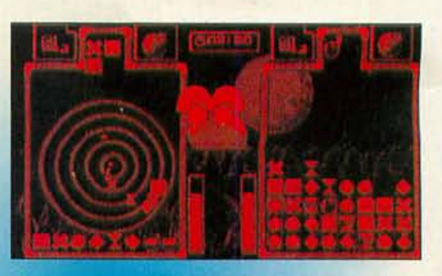
Eins ist der Virtual Boy sicher nicht: Ein Nachfolger des Game Boy. Erstens ist er zu groß (nur mit Stativ spielbar) und damit nicht portabel, und zweitens liegt der Preis viel zu hoch. Die einzigen Gemeinsamkeiten finden sich im Sound (VB klingt wie GB), in der (annähernd gleichen) Auflösung der Displays und in der Link-Option, mit der Ihr zwei Virtual Boys zusammenhängen könnt. Irgendwie werde ich den Eindruck nicht los, daß der Virtual Boy ein Schnellschuß von Nintendo ist. Vielleicht lagen die Pläne für das Gerät ja schon monatelang in irgendwelchen Schubladen. Als die Konkurrenz mit den Next-Generation-Konsolen kam und das Ultra 64 weit vom Marktstart entfernt war, kam Nintendo möglicherweise in starken Zugzwang, um den Anschluß nicht zu verlieren. Ich möchte den Virtual Boy sicher nicht als Nonsens abstempeln, mit echtem 3D ist er bisher einzigartig, allen Interessenten empfehle ich aber, erst einmal auf wirklich gute Software und niedrigere Preise zu warten. Zum Thema "Marktstart in Deutschland" gibt's leider überhaupt keine Informationen: Weder ob der Virtual Boy überhaupt offiziell in Deutschland zu haben sein wird, noch wann, wenn ja.

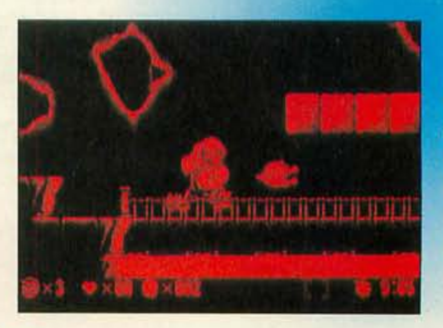
Die Spiele

Panic Bomber

Fleißige VG-Leser wissen schon aus unserer Neo-Geo-Rubrik, worum's geht: In einer Mischung aus *Dr. Robotniks Mean Bean Machine* und *Bomberman*-Elementen tretet Ihr gegen den Prozessor oder einen Mitspieler an (natürlich nur mit einem zweiten VB, einem zweiten Modul und einem Link-Kabel). Bringt Ihr mindestens drei gleiche Steine zusammen, verschwinden diese und Bomben tauchen auf. Mit fallenden Zündern bringt Ihr diese zur Explosion und schickt dem Gegner, je nach gelöschter Menge, störende Steine auf's Feld.

So weit, so schön – ein lustiges Modul, das zu zweit viel Freude macht, solo aber viel zu schnell durchgezockt ist. Der Haken: Für dieses Spiel braucht man wirklich keinen Virtual Boy. Wie alle *Tetris*-Clones bedient sich auch *Panic Bomber* nur der ersten zwei Dimensionen. Auf die räumlichen Hintergründe kann ich gern verzichten, sie ändern nichts am Spiel. Interessant wird's wohl erst, wenn endlich ein echtes *3D-Tetris* ("Blockout", z.B. auf dem MD) umgesetzt wird.





Panic Bomber ist lustig, profitiert aber kaum von den 3D-Fähigkeiten des Virtual Boys. In der Pipeline: Ein Mario-Jump'n'Run mit dem Titel "Wario Cruise".



Ob Wario Cruise hält, was Mario verspricht, lest Ihr in einer der kommenden Ausgaben

Red Alarm

Auf den ersten Blick sieht *Red Alarm* aus, wie *Starfox* für Arme. Die Grafik besteht nur aus Vektoren, ist dafür aber toll dreimensional. Die Story ist schnell erzählt: Ihr startet und holzt alles nieder, was sich auch irgendwie bewegt. Wenn schon der Vergleich mit *Starfox* fällt, muß natürlich erwähnt werden, daß Ihr völlige Bewegungsfreiheit habt. Ihr könnt anhalten, in alle Richtungen mit verschiedenen Geschwindigkeiten fliegen und sogar umkehren. Das einzige, was Euch das komplette Erkunden der Level schwermacht, ist der unerbittlich (auch im Stand) abnehmende Spritvorrat. Für mehr Speed, bessere Bewaffnung und Ersatz-Schilde ballert Ihr aus Feinden Extras heraus, die Ihr allerdings erst einfangen müßt. Je nach Vorliebe wählt Ihr eine von vier Blickpositionen. Schräg-von-oben, zwei verschiedene Positionen hinter dem Raumer und der Blick durch's Cockpit-Fenster werden angeboten. Als besonderes Bonbon gibt's eine Replay-Funktion, mit der Ihr Euch Eure Aktionen im letzten Level noch einmal aus sämtlichen Blickwinkeln betrachten könnt. Das einzige Manko: Der Spielfluß gerät durch die träge Steuerung oft ins Stocken. Die Gänge und Kavernen, durch die Ihr fliegt, sind ziemlich eng. Gottseidank leiden Eure Schilde nicht unter einer Kollision mit einer Wand, sonst wär *Red Alarm* schon arg frustig. Wer von einem guten Ballerspiel keine Geschwindigkeit erwartet, ist mit *Red Alarm* ganz gut bedient.

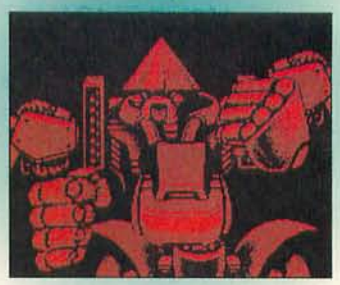


Starfox läßt grüßen: In Red Alarm düst Ihr durch enge Korridore und macht phantasievoll gestalteten Aliens den Garaus.

Teleroboxer

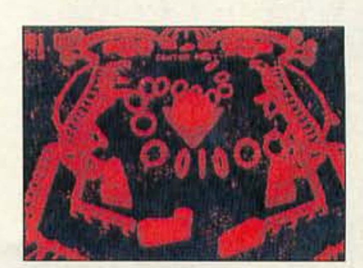
Anscheinend ist man bei Nintendo die Palette hauseigener Spiele durchgegangen und hat sich die herausgepickt, die zwar dreidimensional sein sollten, auf einer normalen Mattscheibe aber eher flach kamen. So wurde aus *Punch Out Teleroboxer.* Was allerdings in mehr oder weniger 3D gar nicht so schlecht spielbar war, gerät auf dem Virtual Boy schnell zur Quälerei. Der Durchschnittszocker ist mit "Zwei-Steuerkreuz-plus-zwei-Button"-Methode schlicht überfordert. Entweder Decken oder Schlagen, beides zusammen erfordert extremes Training. Wer sich mit dem Gedanken trägt, *Teleroboxer* zu kaufen, darf nicht leicht zu frustrieren sein. Mit simplem Knöpfchendrücken schafft Ihr mit Mühe und Not den ersten Gegner, danach beißt's aus. Erst, wenn Ihr die nicht ganz logischen Kontrollen völlig beherrscht, geht das Spiel weiter. Ein gutes Modul soll ja wohl doch von Anfang an motivieren; bei *Teleroboxer* ist das nicht der Fall.





The harder they come... Teleroboxer ist das Haudraufspiel für die ganz Harten

Galactic Pinball

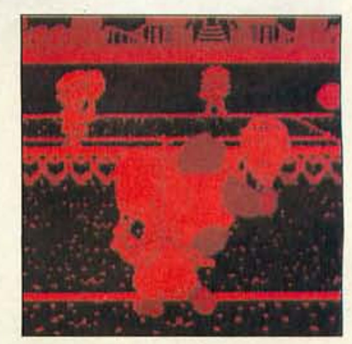


Galactic Pinball gehört zu den besseren Spielen

Wie Ihr Euch schon denken könnt, ist *Galactic Pinball* eine Ansammlung von Flippern, die thematisch im All angesiedelt sind. Neben dem üblichen "Targets-Abräumen" und "Bonusziele-Treffen" geratet Ihr immer wieder in lustige Subgames. Hier werden Meteroiten abgeschossen, feindliche Raumschiffe abgewehrt oder Sterne gesprengt. Mit viel Abwechslung und der Speicherbatterie für die High Scores, macht das Modul 'ne Menge Spaß und motiviert langfristig. Die Flipper-Backen selbst sind mein einziger Kritikpunkt. Für meinen Geschmack reagieren sie etwas zu langsam und sind auch zu "klebrig". 3D-Wertung: naja. *Galactic Pinball* wäre auch in 2D ohne größere Spielspaßeinbußen machbar gewesen.

Mario's Tennis

Nach Draufsicht und Perspektive gibt's nun endlich auch ein Tennis in echtem 3D. Das Ganze erscheint im Mario-typischen Schnuckel-Design. Eure Figur befindet sich dabei immer im Vordergrund, während die Gegner auf der hinteren Platzseite spielen. Euer Spieler behält bei Bewegungen seine Position überwiegend bei, während das Feld bewegt wird. An Spielmodi stehen Einzelspiele und Meisterschaft sowie Solo und Doppel zur Wahl. Die Palette der verschiedenen Schläge ist umfangreich und ermöglicht (mit leichter Abhängigkeit von Eurer Position auf dem Feld) teilweise fiese Tricks. Spielerisch ist *Mario's Tennis* vielleicht nicht so ausgefeilt wie *Jimmy Connor's*, es macht aber trotzdem einen Heidenspaß. *Mario's Tennis* ist das erste VB-Spiel, bei dem die Musik angenehm auffällt. *jb*



Das beste der fünf Module: Tennis auf dem VB macht Laune



In Japan herrscht wieder einmal der Ausnahmezustand – zumindest auf dem 32-Bit-Sektor. Dort halten sich Playstation und Saturn mit einer Spielewelle gegenseitig im Schach.

Philosoma

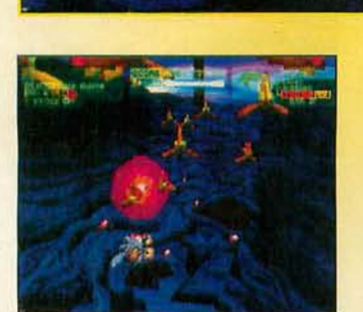
Die Zunft der Ballermänner, die nach *Raiden* keine nennenswerten Titel zu Tage fördern vermochte, dürfte mit *Philosoma* mehr Lorbeeren ernten als erhofft. Hier haben sich Programmierer und CG-Render-Techniker einander gefunden wie selten zuvor. Bei den meisten Videospielen nämlich (vornehmlich solche mit gerenderten Intros), wird man das Gefühl nicht los, daß die Intro-Sequenzen und das eigentliche Spiel optisch überhaupt nicht zusammenpassen. Hier wurde zumindest versucht, beides genauestens abzustimmen. Zwar sind Qualitätsunterschiede zwischen aufwendig gerenderten Sequenzen und Pixelgrafik immer noch gut sichtbar, dafür haben sich ungeahnte spielerische Möglichkeiten ergeben. Durch geschickte Kameraführung in den Zwischensequenzen, läßt sich auch die Perspektive im Spiel sanft und geschmeidig verändern. Wenn z.B. eine vertikal scrollende Stage in eine 3D-Ansicht wechselt, wirkt dies keineswegs unnatürlich, weil sich dazwischen ein passendes Bindeglied findet. Sogar die Größe Eurer Maschine kann sich während des Spiels verändern, je nachdem, wie die Kameraeinstellung in der vorangegangenen Sequenz vorgenommen wurde. Folglich steigt damit auch der Schwierigkeitsgrad, da man sich immer wieder von neuem an das Flugverhalten gewöhnen muß.

In den insgesamt vier Levels, die in unterschiedlich viele Stages aufgeteilt sind, sieht man sich mit allen möglichen Perspektiven (und natürlich Feinden) konfrontiert. Beispielsweise werdet Ihr, mit Blick nach hinten, von einer Armada waffenstarrender Kampfschiffe verfolgt, die auf Euch schießen. In einer anderen Stage hingegen, betrachtet Ihr das Ganze aus der entgegengesetzten Perspektive, während Ihr durch einen engen Tunnel fliegt. Wieder einmal wurde gezeigt, was auf einer 32-Bit-Maschine grafisch alles möglich ist. (DY)

Der Wechsel zwischen gerenderten Sequenzen und dem eigentlichen Spiel ist bei Philosoma sehr gut gelungen



Bei jedem Perspektivenwechsel müßt Ihr Euch neu an das Flugverhalten gewöhnen. Vor allem bei den 3D-"Reverse"-Levels werden Euch die Augen herauskullern.



Hilfe! Wer schießt denn von hinten auf mich?!





Falcata

Hinter dem Titel *Falcata* verbirgt sich ein Strategiespiel, das sehr ungewöhnlich und umfangreich ist. Hier geht es nicht nur darum, wer das längste Schwert besitzt. Überredungskunst und diplomatisch-politisches Geschick gehören ebenso zu einem erfolgreichen Schlagabtausch wie eine starke Persönlichkeit, denn in diesem Spiel kann alles Mögliche passieren. Beispielsweise könnt Ihr ein Mitglied einer rivalisierenden Gruppe durch Gespräche und Geld abwerben. Natürlich kann der Feind dies ebenfalls. Somit müßt Ihr als Anführer der Truppe Eure Führungsqualitäten ständig unter Beweis stellen. Einziges Manko: Im Gegensatz zum Detailreichtum bei den Parametern und den Einstellmöglichkeiten, fällt die grafische Präsentation eher bescheiden aus. (HS)



Schlichte Grafik, kompliziertes Spielsystem bei Falcata

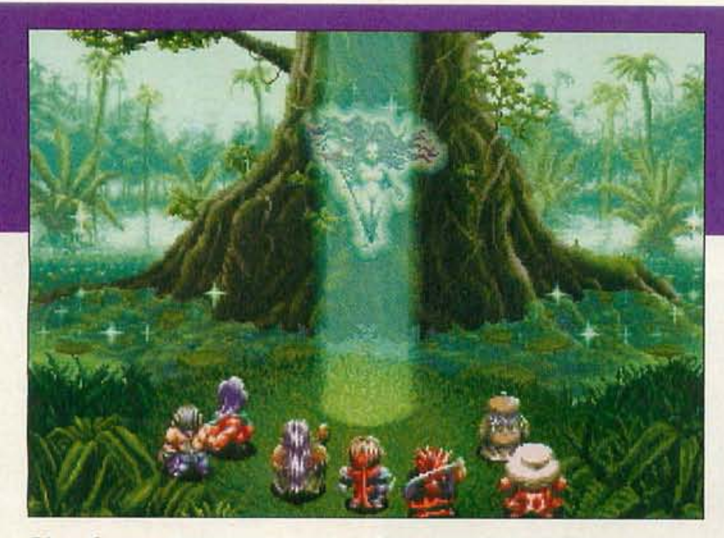


Myst: Bewährte Standbildgrafik zum herumklicken

Myst

Ein Klassiker auf seinem Gebiet ist der Computer-Zeitschriftenverlag Softbank. Die Playstation-Version ist eine nahezu perfekte Umsetzung des PC-Adventures, was bedeutet, daß die Grafik aus mehreren gerenderten Standbildern besteht. Für mehr Bewegung im Spiel hat es offensichtlich doch nicht gereicht. Dafür gilt es nach wie vor, Schalter zu bewegen, Items zu finden und nicht zuletzt Rätsel zu lösen. (HS)




Diese Szene erinnert doch stark an Secret of Mana, oder?

Arc the Lad

Wer auf dem japanischen Markt erfolgreich sein möchte, muß mit guten Rollenspielen aufwarten können. Das ist Regel Nummer eins. Die zweite Regel fordert aber, daß die Spiele auch bedienungsfreundlich sein müssen, um Neulinge nicht abzuschrecken. Sony CE versucht mit *Arc the Lad* beide Voraussetzungen zu erfüllen. Dabei sind die Programmierer jedoch einen Schritt weiter gegangen: In diesem Spiel müßt Ihr fast überhaupt nichts mehr machen! Außer in den Kampfszenen, die stark an *Shining Force* (MD) erinnern, läuft die Story automatisch in Form von Zwischensequenzen ab. Nur manchmal dürft Ihr Euch selbstständig machen und in räumlich begrenzten Sektoren nach verborgenen Items suchen. Somit könnte sich *Arc the Lad* zum "wahrscheinlich bedienungsfreundlichsten Rollenspiel aller Zeiten" hochmausern. Mit Bestimmtheit aber läßt sich dies erst dann sagen, wenn *Arc the Lad 2* nächstes Jahr auf den Markt kommt. Die Story wird nämlich inmitten der Handlung abrupt unterbrochen – mit dem Hinweis: "To be Continued..." (PG; GA)




Der Kampfmodus in Arc the Lad funktioniert wie bei Shining F.

Aquanaut's Holiday

Die Japaner scheinen so sehr vom Alltags-Streß geplagt zu sein, daß Artdink nun schon beginnt, ein Spiel zu entwerfen, in dem man sich lediglich zurücklehnt, um Polygone auf dem Bildschirm zu bewundern. Diese Polygone haben natürlich auch bestimmte Formen und Gestalten: Es sind Fische, die Ihr aus einem Forschungs-U-Boot betrachtet. Ihr könnt Euch frei im Wasser (auftauchen geht leider nicht) bewegen, mit Fischen und anderen Bewohnern der Meere mit Sonarzeichen kommunizieren und durch Anbringen von Futterplätzen sogar Fische züchten. (HS)


In Aquanaut's Holiday trefft Ihr auch auf prähistorische Fische

Street Fighter Real Battle on Film

Viele von Euch werden schon sehnsüchtig nach diesem Spiel Ausschau halten, das es in Japan immerhin seit etwa zwei Wochen gibt. *Street Fighter - Real Battle on Film* ist jene heißersehnte Umsetzung des Kinofilms. Abgesehen von der digitalisierten Grafik natürlich, unterscheidet sie sich vom Spielprinzip her nicht wesentlich von anderen *SF*-Umsetzungen. Neu hingegen ist der Adventure-Modus, wo Ihr in die Rolle des Army-Haudegen Guile (gespielt natürlich von Jean Claude van Damme) schlüpft und – genau wie im Film – ein interaktives Adventure bestehen müßt. Die deutsche Version wird von Acclaim vertrieben und erscheint im September.



Die Moves erinnern an die aus SSF II X. Für Combos gibt's dementsprechend auch Bonuspunkte. Links: E.Honda verteilt Ohrfeigen an Cammy

J-League Winning Eleven

Fußball scheint sich in Japan doch noch zum Volkssport zu entwickeln. In *J-League Winning Eleven* stehen Euch 14 Profi-Mannschaften aus der Japan-Liga mit aktuellen Spielerdaten und -fotos der '94er Saison zur Vefügung. Konami hat sogar einen waschechten TV-Sportkommentator angeheuert, um für die richtige Stimmung zu sorgen. Im eigentlichen Spiel hingegen, wurde auf wichtige Features wie wir sie beispielsweise von EA-Spielen her gewohnt sind, verzichtet. So könnt Ihr den Torwart nicht direkt steuern, oder die Steuerung auf einen bestimmten Spieler frei festlegen. Auch die maximale Spielzeit ist auf insgesamt zehn Minuten begrenzt. So wirkt das Ganze eher wie ein Action-Spiel als eine Fußballsimulation. Eine Euro-Version ist noch nicht geplant aber wahrscheinlich; voraussichtlich mit weltweit geläufigen National-Mannschaften. (GA; DY)



Winning Eleven ist mehr ein Fun-Spiel

Mobile Suit Gundam

Die Original-Handlung der ersten *Gundam*-TV-Kultserie aus dem Jahre 1980 diente als Vorlage für dieses Anime-Roboter-Shoot'em Up. Im 21. Jahrhundert lebt ein großer Teil der Erdbevölkerung auf künstlichen Raumkolonien. Ein Raumsektor hat jedoch die Unabhängigkeit vom Heimatplaneten erklärt und die Macht übernommen. So entflammt eine offene Konfrontation, die mit bemannten Robotern – genannt "Mobile Suit" – ausgefochten wird. Als Pilot der Föderation düst Ihr in einem Mobile Suit des Typs *Gundam* los, um die übermächtige Rebellenarmee aufzuhalten. Durch insgesamt 11 Stages kämpft Ihr Euch den Weg bis hin zum Hauptquartier der Aufständigen frei. Als Waffen stehen Euch Raketen, eine MP und ein Laser-Schwert zur Verfügung, zwischen denen Ihr bei Bedarf umschalten könnt. Mit eisernen Schritten und Sprüngen kann man sich natürlich auch im polygonen Raum frei bewegen. Die Grafik ist schlicht aber schnell, an der ungenauen Steuerung, vor allem beim Anvisieren des Feindes, könnte man jedoch einiges verbessern. (PG)





In Mobile Suit Gundam sitzt Ihr in einem Roboter und schießt auf... Roboter. Rechts bekämpft Ihr gerade einen Boßgegner.



Dieses Bild aus MB Warriors sieht besser aus, als das Spiel ist

Magic Beast Warriors

Beat'em Ups scheinen ja der Renner auf der Playstation zu sein. Bei der Fülle an technischen Möglichkeiten ist es nicht verwunderlich, daß einige Hersteller gänzlich auf digitalisierte Realfilme zurückgreifen wollen. Konnte man z.B. *Twin Goddess* zumindest einen Hauch Spielspaß abgewinnen, scheinen die Voraussetzungen für *Magic Beast Warrior* ungünstiger zu sein. Die schlampig und billig wirkende Grafik ist zudem noch unscharf und schwabbelig, die Sprites im Kampfmodus bewegen sich mit ca. drei Phasen pro Sekunde und ruckeln dementsprechend. (PG)



Völlig nett aber überdrüssig: Hebereke Station ist eine getreue Umsetzung der Super Nintendo-Version

Hebereke Station

Die Playstation-Variante von *Hebereke Popoon* (SNES) ist ebenfalls ein *Robotnics*-Verschnitt. Wahlweise bis zu zweit, laßt Ihr wieder die Steinchen vom Himmel prasseln, um so die Welt von unserem niedlichen Küken "Hebe" vor den gemeinen Monstern zu retten. Auch diesmal beherrscht jede der acht Charaktere auch Special-Moves, die mit steigendem Erfahrungslevel wirkungsvoller werden. Und auch, wenn man das viele (oft sinnlose und alberne) Japanisch nicht versteht, die digitalisierten Laute und Schreie sorgen allemal für heitere Stimmung. (GA)



Gewinnt Ihr ein Match, bekommt Ihr nette "Mahjong"-Sequenzen zu sehen

Su-Chi-Pai-Mahjong

Es bedarf weniger Worte, um dieses Spiel zu beschreiben. *Su Chi Pai-Mahjong* ist der Vertreter jenes Genres, das sich "Strip-Mahjong" nennt, und im Land der aufgehenden Sonne durchaus sehr beliebt ist. Was "Strip" bedeutet, weiß ja wohl jeder. "Mahjong" hingegen ist ein jahrhundertealtes chinesisches Spiel, das zu den beliebtesten Glücksspielen in Japan gehört und woraus sich später „Shanghai" entwickelt hat. Es werden aber wohl noch weitere Jahrhunderte verstreichen, ehe sich ein Hersteller dazu entschließt, es für den europäischen Markt umzusetzen. (GA) *tet*



Für Nicht-Japaner: So sieht ein Mahjong-Spiel aus

Import-Muster kamen von:
(GA) Galaxy, 089-7605151;
(HS) High Score Games, 089-344388;
(PG) Primal Games, 02305-42533;
(DY) Dynatex, 0231-556140


Ron Lakos mit seinem Baby (hier noch die jap. Variante)

Ronny's PSX-SHOW

Ron Lakos, Marketing Manager bei Sony Electronic Publishing, ist verantwortlich für die Markteinführung der Playstation in Deutschland. Letzten Monat war er in der Redaktion zu Gast; hier unser Interview:

VG: Die brennende Frage, die wahrscheinlich alle Leser zu Beginn interessiert, ist die nach Preis und Erscheinungstermin. Wird es bei der Veröffentlichung eine Überraschung geben und was ist an den Gerüchten dran, daß die PS für 499 Mark über den Ladentisch gehen wird?

Ron Lakos: Die Playstation wird am Donnerstag, den 21. September '95 in den Läden stehen und für 599 Mark ohne Spiel angeboten. Die 500-Mark-Grenze wird frühestens in einem Jahr unterschritten. Von Sony selbst publizierte Spiele werden 99 Mark kosten. Die Preise der Fremdanbieter könnten auch 10 bis 20 Mark darüber liegen. (Anm. d. Red.: Spiele für den Sega Saturn liegen zur Zeit im Schnitt bei 100 bis 130 Mark, der Saturn kostet ohne Spiel zwischen 700 bis 750 Mark)

VG: In der Branche kursieren Gerüchte, wonach Sony in Japan mit jedem verkauften Gerät ca. 80 Mark Verlust macht. Was ist da dran?

Ron Lakos: Ich kann diese Zahl nicht bestätigen. In Europa kommt aber, wie Ihr ja auch schon geschrieben habt, eine technisch etwas veränderte Playstation ohne SVHS-Anschluß heraus, da bei uns SVHS sowieso eine kaum verbreitete Norm ist. An der Hardware werden wir allerdings keinen Pfennig verdienen. Wir müssen unser Geld mit den Spielen holen.

Wir machen mit der Playstation-Hardware keinen Pfennig Gewinn

VG: Wir haben gehört, daß in England eine Werbekampagne mit Locksprüchen wie "Kauft nicht die Playstation!" geschaltet werden soll. Ist für Deutschland eine ähnlich unkonventionelle Herangehensweise geplant und wie groß ist Ihr Budget für Werbung?

Ron Lakos: (schmunzelt) Wo habt Ihr das denn bloß gehört? Ich darf nur soviel sagen, es wird eine andere Werbekampagne sein, als man sie von anderen Firmen kennt. Zum Budget: Wir werden 9 Millionen Mark in Werbung investieren, TV-Spots, Plakatwände, Fachpresse.

VG: Nicht gerade sehr viel ...

Ron Lakos: Damit erreichen wir jeden Bundesbürger sechs mal. Analysen haben gezeigt, daß bei einer größeren Ratio mehr und mehr eine Abwehrhaltung gegen das Produkt eintritt.

VG: Wie sehen Sie die Marktchancen, wenn Sie sich vorstellen, daß im Kaufhaus direkt neben der Playstation ein Super Nintendo für 200 Mark angeboten wird. Wie soll Eltern diese Mehrausgabe von 400 Mark für ein anderes "Spielgerät" plausibel gemacht werden?

Ron Lakos: Ich glaube nicht, daß die Eltern bei derartigen Entscheidungen viel mitzureden haben. Die Kinder werden ihren Willen durchsetzen.

VG: Trozdem können wahrscheinlich nicht viele Kinder und Jugendliche die PSX mal eben so nach der Schule vom Taschengeld kaufen. Welche Verkaufszahlen peilen Sie denn im ersten Jahr an?

Ron Lakos: Wir denken, 100 000 Stück sind machbar.

VG: Auf der E3 in Los Angeles wurden weit über 100 Titel fürs PSX vorgestellt. Kommt davon nur die Hälfte auch bei uns bis Weihnachten heraus, bedeutet dies ein ziemliches Überangebot, wenn man die bis dahin verkauften Stückzahlen im Auge behält. Wer soll diese Spiele alle kaufen? Haben sich manche Firmen jetzt schon verkalkuliert?


Bei uns wird Kileak unter "The DNA Imperative" vermarktet

Ron Lakos: Bei den Konsolen auf Modulbasis liegt das Verhältnis von verkaufter Hardware zu verkaufter Software ungefähr bei 1:2. Bei der Playstation wird dieses Verhältnis mindestens 1:4 betragen. In Japan ist es nochmal besser. (putzt sich die Nase)

VG: Zum Schluß noch eine kleine Frage zum Mitbewerber Sega. Ward Ihr wirklich überrascht über den Juli-Release?

Ron Lakos: Wir waren lediglich ein wenig überrascht über den stolzen Preis (grinst).

VG: Wir danken in schönster *SPIEGEL*-Manier für den Besuch und das Interview...



Takaras Tohshinden heißt bei uns und im restlichen Europa Battle Arena Toshinden



Battle Arena Toshinden steigt gegen Segas Konkurrenz-Produkt Virtua Fighter in den Ring

SIMON *The Intruder*

Nachdem Döörrk bereits seine halbe Verwandtschaft ohne Genehmigung von "oben" am Redaktionsalltag teilhaben ließ, hatten wir zur Abwechslung in den Sommerferien mal ganz "legalen" Besuch: Simon Eckardt, Gewinner der *Stunt Race*-FX-Competition vom letzten Jahr, durfte einen Tag lang nach Herzenslust bei uns rumstöbern, spielen, Fragen stellen, etc. Seinen 1:14:24er Hammer hatte Simon übrigens bereits im November eingefahren, die Wahnsinns-Zeit von 1:14:04, die ihm zum Sieg verhalf, kam dann noch nach Weihnachten hinzu; am 31.12. brachte er erst den Teilnahme-Brief zur Post. Bei Daytona USA, das Simon übrigens wesentlich besser als *Ridge Racer* gefiel, bewies das rasende Nordlicht einmal mehr, daß er nicht mit dem Klammerbeutel gepudert, sondern mit Nitro im Nuckelfläschchen aufgezogen wurde. Für den realen Fahrspaß hat der 17jährige Gymnasiast außerdem eine zwölf Jahre alte MTX R1 in der Garage stehen. Sein SNES muß sich Simon normalerweise mit dem kleinen Bruder teilen. Außer Stunt Race wird dort auch noch *F-Zero*, *Donkey*, *Metal Marines* oder *Bomberman* eingelegt. Da traf es sich natürlich gut, daß wir gerade *Bomberman 3* zum Ausprobieren hatten. Auch auf diesem Gebiet machte Simon eine Superfigur und staubte im Schnitt mehr Pokale als Wolfi oder Dirk ab. Sein Fazit: "Bomberman 3 ist wirklich geil, besonders wenn es so lustig zugeht, wie bei Euch". Gegen-Fazit: Wir danken für Deinen Besuch, beehre uns doch bald wieder! *ds*

Unter Aufsicht des Obersklaventreibers H. Ulrich durfte Simon einen Tag lang (fast) frei über die VG-Ausrüstung verfügen

ANIME-WETTBEWERB *Auflösung*

Hallo, Ihr Anime-Fetischisten! In unserer Ausgabe 6/95 hatten wir Euch Preisfragen bezüglich der "Japanimation" gestellt, woraufhin uns an die 1000 Zuschriften erreichten. Wir glauben, daß jeder – auch diejenigen, die sich bisher nicht so recht mit dieser Materie auseinandergesetzt haben – eine faire Chance bekommen hat, denn die drei Fragen waren besonders leicht zu beantworten (wir wollten ja schließlich niemanden abschrecken). Als zusätzliche Lösungshilfe hatten wir nämlich die Antworten im Anime-Artikel vorher erwähnt. Entsprechend hoch fiel die Quote der richtigen Einsendungen aus: 98% fanden die Lösung (alle anderen haben den Artikel eben nicht gründlich genug durchgelesen). Daraus hat unsere Glücksfee Angelika 297 Gewinner gezogen. Bevor wir aber die ersten zwölf Glücklichen namentlich vorstellen, geben wir Euch die Lösung des Wettbewerbs bekannt.

1. Was bedeutet das japanische Wort "Otaku"? – "Otaku" bedeutet *Stubenhocker*
2. Welcher Endzeit-Anime (von Katsuhiro Otomo) schaffte erstmals auch in Europa den Durchbruch? – Es war *Akira*
3. Was bedeutet "OAV"? - Das ist die Abkürzung von *Original Animation Video*

Aus technischen Gründen können wir leider nicht alle 297 Gewinner abdrucken. Da auch viele von Euch wegen der Sommerferien nicht zu Hause sein werden (wenn die ganze Familie verreist ist, können Paketsendungen nicht zugestellt werden), verschicken wir die Preise erst am 12. September. Habt bitte Verständnis dafür. Und hier die Gewinner

2x Original-Cells aus der Fernsehserie Sailor Moon:
Michael Schneider, 63069 Offenbach

Michael Meissner, 70378 Stuttgart

10x Techno Police-Videos:
Florian Meier, 81369 München; Markus Wegener, 22087 Hamburg; Michael Pils, 50997 Köln; Matthias Haase, 59556 Lippstadt; Henning Schmidt, 06667 Weißenfels; Jens Pönisch, 45468 Mühlheim; Roland Honegger, CH-8404 Winterthur; Daniel Hahn, 93105 Tegernheim; Sascha Hecke, 83395 Freilassing; Renate Frommenwiler, CH-Bazenheid





Für einige Hersteller steht Weihnachten schon vor der Tür. Während sie aber noch fleißig programmieren, stellen wir Euch geplante bzw. in Japan bereits erschienene Titel vor.

Guardian Heroes

Segas Liebling Treasure plant für Weihnachten einen großen Coup: Ihr erstes Saturn-Spiel. *Guardian Heroes*, der Nachfolger ihres Debüt-Knüllers *Gunstar Heroes*, ist dieses Mal ein "Beat'em Up-Rollenspiel", was soviel bedeutet wie "ein Prügelspiel mit einer Handlung", wie wir es z.B. von *Flash Hiders* (SN/Duo) kennen. So bekommt jeder Eurer fünf Kämpfer Erfahrungspunkte und -levels, wenn er einen Gegner ausschaltet. Zudem ergeben sich Verzweigungen in der Story, genannt Multi-Story, die von Eurer Handlungsweise abhängt. Der besondere Leckerbissen jedoch ist neben dem 2-Player-Miteinander-Modus, der 6-Player-Battle-Modus, in dem Ihr über den Multi-Player-Adapter jeweils zu dritt gegeneinander antreten könnt.



Guardian Heroes wartet im VS-Modus mit sage und schreibe sechs Lebensbalken auf





Steamgear Mash erinnert optisch ein wenig an Landstalker. Hier müßt Ihr jedoch mit mehr Gegnern rechnen. "Lock" bedeutet übrigens, daß unser Held Zielsuchraketen abfeuern kann.

3D Robot Sht.

Ebenfalls zum Jahresende bringt Game Arts einen *Mech Warrior*-Verschnitt heraus. Hierbei steuert Ihr einen Battletech-Roboter gegen eine Armee von Blech-Artgenossen, Panzern und Hubschraubern. Die Grafik basiert auf getexturten Polygonen, die durch Detailreichtum und verblüffende Lichteffekte glänzen. Zur Zeit ist die Entwicklung zu 10% abgeschlossen.





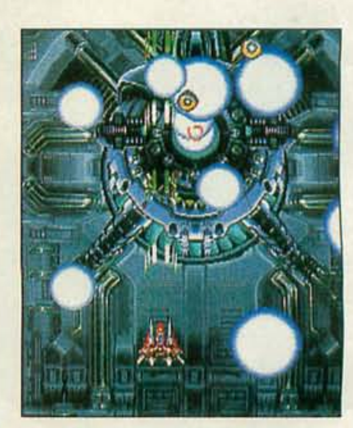
Anders als bei Silpheed, sind bei diesem 3D-Robot Shooting die Polygone alle getexturt

Staeamgear Mash

Takara wartet im Herbst mit einem Jump'n Run auf, in dem ein niedlicher Twinbee-Verschnitt die Hauptrolle spielt. *Steamgear Mash* beinhaltet aber noch mehr. Wie in *Landstalker* (MD) vermischen sich Action-, Puzzle- und Rollenspiel-Elemente zu einem kunterbunten Abenteuer. Während der Reise durch die isometrische Welt, stehen *Mash* mehr als ein Dutzend Waffen und andere Gerätschaften zur Auswahl, die er je nach Situation richtig einsetzen muß. Damit kann er bespielsweise fliegen, tauchen oder verschiedene Angriffsarten ausführen. Aber am liebsten würde *Mash* jedoch seinem Lieblingshobby nachgehen und den ganzen Tag lang nur Fische angeln ... ist doch lieb, oder?

Layer Section

Am 22. September erscheint in Japan *Layer Section*, die Saturn-Version des Automaten-Weltraum-Shoot'em Ups *Ray Force*. Ähnlich wie bei der Playstation-Variante von *Raiden*, könnt Ihr bei diesem Vertikal-Scroller zwischen zwei Darstellungsarten auswählen: dem Saturn-Modus, bei dem an den seitlichen Rändern jeweils ein schwarzer Balken erscheint, und dem Arcade-Modus, wo zwar die gesamte Fläche ausgenutzt wird, der Monitor aber seitlich um 90° gekippt werden muß. Abgesehen davon soll die Umsetzung inhaltlich identisch mit der Arcade-Vorlage sein.



Wenn Ihr bei Layer Section Euren Monitor um 90° dreht, bekommt Ihr dieses Bild





In SF Real Battle on Film wurde die gesamte Grafik digitalisiert

Street Fighter Real Battle

Zeitgleich mit der Playstation-Version kam in Japan ebenfalls die Saturn-Variante von *Street Fighter - Real Battle on Film* auf den Markt. Inhaltlich unterscheiden sich beide Versionen jedoch nicht.



Cho Gai landet in Suiko Enbu seinen Feuer-Move

Suiko Enbu

Ein Beat'em Up der alten Schule hingegen präsentiert Data East. Auf der Basis des ST-V-Sega-Automaten, wurden für den Saturn zusätzlich neue Moves integriert. Zwölf Kämpfer aus dem mittelalterlichen China stehen Euch zur Verfügung, darunter auch der Obermotz Cho-Gai, auf den man in der Automaten-Version bis jetzt verzichten mußte. Geplant ist dieses Spiel für September.



Als Flieger-As dürft Ihr klassische Kampfflugzeuge steuern

Wing Arms

In diesem 3D-Shoot'em Up von Sega schlüpft Ihr in die Rolle eines Fliegerasses aus dem 2.WK und steigt in einen der sieben verfügbaren Flugzeugtypen. Gleichzeitig zum Spiel wird im September auch der *Analog Mission Stick*, ein Joystick speziell für Flugsimulatoren, ausgeliefert. Bei hitzigen und chaotischen Luftgefechten wäre das ein wirklich nützliches Utensil.

King of Boxing

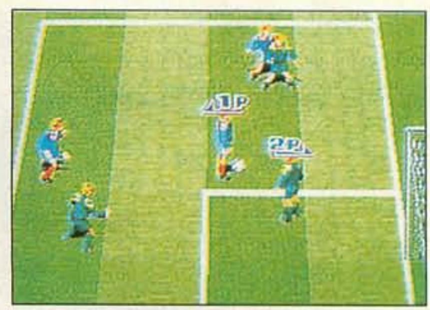
Victor Entertainment (JVC) hat nun endlich einen passenden Titel für das lange angekündigtes Polygon-Boxspiel gefunden. Das, was bisher unter dem geheimnisvollen Arbeitstitel *4D Boxing* durch die Presse geisterte, hört nun auf den Namen *King of Boxing* und kommt Ende September in Japan auf den Markt. 30 namhafte und weniger bekannte Weltklasse-Boxer liefern sich hier einen spannenden Kampf. Ihr selbst dürft aber auch wahlweise zehn weitere Charaktere modifizieren und in den Ring schicken.



Das Polygon-Boxspiel King of Boxing ist auch optisch sehr reizvoll. Während des Kampfes dürft Ihr zwischen verschiedenen Perspektiven wählen.

Hat Trick Hero S

Die Saturn-Umsetzung des Automaten-Kickers *Hat Trick Hero* ('93er und '94er Version) von Taito erscheint als verbesserte Special Edition, in der Ihr gegen sechs Mannschaften einen World Cup startet. Mit dem Multi-Player-Adapter können bis zu vier Spieler an dem Turnier teilnehmen. Ein Erscheinungstermin wurde noch nicht bekanntgegeben, wahrscheinlich ist ein Release pünktlich zum Weihnachtsgeschäft.



In Hat Trick Hero S dürfen bis zu vier Leute am Spiel teilnehmen

Pro Soccer Club Manager

So etwas ähnliches wie der *Bundesliga Manager* für den PC mag den Entwicklern bei Sega vorgeschwebt haben, als sie den *J-League Pro Soccer Club Manager* in Angriff nahmen. In dieser Wirtschaftssimulation dürft Ihr all das machen, was bisher nur den Vereinsbossen vorenthalten war: Etats verteilen, Spieler einkaufen oder Sponsoren überreden. Habt Ihr so eine vorzeigbare Mannschaft zusammengestellt, dürft Ihr endlich an der J-League teilnehmen. Aber aktiv in die Spiele eingreifen könnt Ihr verständlicherweise nicht. Wohlgemerkt, Ihr seid ja "nur" der Vereinsboß... *tet*

Rechts: Anime-Freaks werden an Rayearth viel Freude haben

Unten: Von diesem Büro aus managt Ihr Euer Fußball-Team



Magic Knight Rayearth

Interessant für Anime-Freaks ist diese Umsetzung der in Japan beliebten Comic- und Anime-Serie *Magic Knight Rayearth*. Ihr steuert eine Gruppe von drei Mädchen, die sich dem Kampf gegen eine böse, übernatürliche Macht verschrieben haben. Neben der bezaubernden Grafik wurden in diesem Action-Adventure Anime-Sequenzen aus der Original-Fernsehserie eingebaut.



3DO scheint die Sommerpause gut bekommen zu sein. Neben Captain Quasar, das wir im Preview-Teil bereits vorgestellt haben, sind weitere interessante Titel geplant.

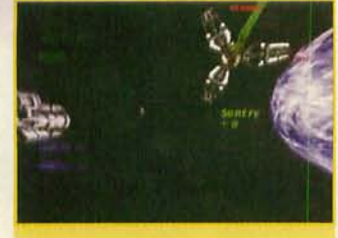


Slayer 2 soll diesmal ein richtiges Rollenspiel werden. Die Kämpfe jedoch werden nach wie vor aktiv in Echtzeit geführt.



Slayer 2

Spieleentwickler scheinen doch lernfähig zu sein. Nach dem eher mäßigen Erfolg von *Slayer* hat sich Mindscape aufgerafft, ein sowohl grafisch als auch spielerisch hochwertiges Rollenspiel im Stil eines *Dungeon Master* zu kreieren. Vom ersten Teil hat *Slayer 2* nur den Namen und die Benutzeroberfläche geerbt. Das Spielsystem hingegen wurde um einiges verbessert. Diesmal habt Ihr mehr Spielraum, mehr Rätsel und eine durchgehende Handlung, was zu einem echten Rollenspiel nun einmal dazugehört. Die 3D-Grafik ist nach wie vor stimmungsvoll und schnell, der Hintergrund bzw. das Dungeon soll jedoch abwechslungsreicher und vor allem tückischer gestaltet werden als beim Vorgänger. So müßt Ihr an manchen Stellen diverse Höhenunterschiede (Treppen, Türme und Abgründe) meistern, wobei natürlich immer die Gefahr besteht, in die Tiefe zu stürzen und ein Leben zu verwirken. Außerdem sollen laut Mindscape noch viele Rätsel und Aufgaben in die Story eingebaut werden. Lassen wir uns also überraschen, wenn das Spiel im Oktober erscheint.





Phoenix 3 ist eine Mischung zwischen Stargate und Wing Commander.

Phoenix 3

Action-Freunde können aufhorchen. Mit *Phoenix 3* erscheint endlich ein Spiel, das sowohl Jump'n Run- als auch Shoot'em Up-Elemente in sich vereint. So müßt Ihr in einem der Level Euren Helden durch eine Seitenscroll-Basis steuern, wobei allerlei ungemütliches Blech- und Alien-Getier nach Eurem Leben trachtet. In der nächsten Stage hingegen sitzt Ihr im Cockpit eines Raumjägers und steuert durch eine dreidimensionale Galaxis. Dort gilt es weitaus größere und stärkere Gegner wie Satelliten, Weltraum-Minen und Kampfschiffe auszuschalten. Das Ganze wird durch digitalisierte Real- und CG-Filmsequenzen in feinster *Wing Commander*-Manier aufgelockert .

Battlesport

In der Zukunft betreibt man Basket- bzw. Streetball nicht mehr mit dem eigenen Leib, sondern hockt in einem Gleitfahrzeug und düst so über das Spielfeld. *Battlesport* erlaubt zudem wirkungsvolle Methoden, um in den Besitz des Balles zu kommen. Raketen, Minen und Crash-Angriffe sind im 21. Jahrhundert geschätzte und auch erlaubte Mittel, den Gegner kurzzeitig außer Gefecht zu setzen, um sich dann selbst den Ball zu schnappen und einen Schuß auf das elektronische Tor abzufeuern. Wer schließlich innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits die meisten Treffer landet, hat gewonnen. Natürlich könnt Ihr außer dem Computer auch einen Kumpel an die Konsole stöpseln und über einen vertikal gesplitteten Bildschirm gegeneinander antreten. Die Polygon-Grafik präsentiert sich auch in diesem Fall schnell und detailliert.



Sportliche Betätigung im 21. Jahrhundert: Battlesport ist eine Art Basketball mit Fahrzeugen.

Auf jedem Planeten (= Level) lauern unterschiedliche Gegner. Star Fighter 3000 bietet aber auch gute Grafiken und Effekte.

Star Fighter 3000

Nur Fliegen ist schöner... Nach diesem Motto steuert Ihr in *Star Fighter 3000* einen Kampfjet und fliegt durch ein ganzes Planetensystem auf der Jagd nach feindlich gesinnten Polygonen. Sie können in Form von Flugzeugen, Basen oder Schiffen auftauchen, um Euch die Hölle heiß zu machen. Aber nebenbei dürft Ihr Eure Missionen nicht völlig vergessen. Ähnlich wie bei *Air Combat* müßt Ihr eine Reihe von Zielen ausschalten, die verstreut auf der Planetenoberfläche verborgen sind. Wer's abwechslungsreicher mag, darf sich auch eine andere Kameraperspektive aussuchen, die Euren Flug aus einem außerhalb liegenden Gebäude zeigt. *tet*

ACTION REPLAY™

DAS MOGELMODUL .... NICHT NUR FÜR DEN SPIELE-PROFI

UNGLAUBLICHE POWER WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN ANDEREN LEVEL'S STARTEN U.S.W. ALLES JE NACH SPIEL.

ACTION REPLAY™ FÜR SEGA SATURN™

SPIELEN WIE DIE GAME-PROFI'S.

NEU!!

- **EINFACHE HANDHABUNG** - Sehr einfach im Gebrauch - gebe den Code für das Game ein, das du spielst und fertig. Jetzt kannst du Level's spielen, die dir bisher völlig unbekannt waren.
- **STECKMODUL** - Action Replay™ in den Modulschacht des SATURN's™ einstecken und alle Möglichkeiten stehen sofort zur Verfügung.
- **ADAPTER-FUNKTION** - Die einzigartige Adapter-Funktion des Action Replay's™ macht es möglich, amerikanische, europäische und japanische Games auf jedem SATURN™ einzusetzen!!

WERDE JETZT GAME-PROFI MIT ACTION REPLAY™ DM 119,-

ACTION REPLAY™ MK 3. FÜR SNES™

NEU !!

- **MULTI-CODE-EINGABE** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
- **ENTHÄLT JETZT NOCH MEHR EINGEBAUTE CODES** - Tausende eingebauter Codes für die neuesten Games, um sofort loszulegen.
- **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
- **NEUE EINGABE-METHODE** - Jetzt ist Action Replay™ noch einfacher zu benutzen; einfach den Menüpunkt für die gewünschte Funktion über das Joypad anwählen.
- **EIGENER CODEFINDER** - Der im Hintergrund arbeitende Codefinder findet die Codes, während du spielst. Mit Hilfe des Codefinder's findest du direkt Codes für die neuesten Games!
- **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit kannst du die Spielgeschwindigkeit von 100% auf 10% verringern.
- **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit kannst du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.
- **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den ACTION -REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EUROSYSTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.
- **JETZT MIT DEUTSCHER MENÜ-FÜHRUNG !**

DM 109,-

ACTION REPLAY™ FÜR NES™, MASTER SYSTEM™, GAMEBOY™ UND GAME GEAR™

- **CODE INPUTSCREEN** - Einfach einen Code eingeben und schon hast du unendliches Leben, Energie bis zum Abwinken, unbegrenzte Power u.s.w. Alles je nach Spiel.
- **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
- **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EUROSYSTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.

FÜR MASTER SYSTEM™ ODER GAME GEAR™ DM 79,-
FÜR NES™ DM 99,-
FÜR GAME BOY™ DM 59,-

ACTION REPLAY™ FÜR PLAYSTATION™

ECHT FANTASTISCH !!

- **JEDES ACTION REPLAY™ ENTHÄLT 15 SUPERCHEATS FÜR VERSCHIEDENE TOP-GAMES DER SONY PLAYSTATION™.**
- **EIN SUPERCHEAT IST EIN CHEAT, DER MEHRERE KLEINE CHEATS ENTHÄLT, DIE ALLE GLEICHZEITIG ZUM EINSATZ KOMMEN.** - Jetzt kannst du Level's spielen, die dir bisher völlig unbekannt waren.
- **JE NACH SPIEL - UNENDLICHE LEBEN, ENERGIE, ZEIT, UNBEGRENZTE POWER UND VIELES MEHR.**
- **SEHR EINFACHE HANDHABUNG: EINSTECKEN, FERTIG!**
- **VOLUME 1 DES ACTION REPLAY'S™ ENTHÄLT CODES FÜR FOLGENDE PLAYSTATION™-GAMES:**

KINGS FIELD™ — RIDGE RACER™
TEKKEN™ — CRIME CRACKERS™
PARODIUS™ — PARODIUS DE LUXE™
KILEAK THE BLOOD™ — FANTASTIC PINBALL™
JUMPING FLASH™

- Komplett mit deutscher Anleitung und Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten).

DM 79,-

ACTION REPLAY™ FÜR MEGADRIVE™

JETZT INKLUSIVE GAME

- **MEGA CODE INPUTSCREEN** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
- **MEHR ALS 500 EINGEBAUTE CODES** - Einfach den/die benötigten Code(s) auswählen und loslegen.
- **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
- **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst Du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
- **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit ist die Geschwindigkeit des Spieles einstellbar.
- **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit kannst du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.
- **ISHIDO-GAME** - Wenn du dein Action Replay™ für Sega Megadrive™ direkt bei Dataflash bestellst, wird es zusammen mit dem noch nie erschienenen Spiel "ISHIDO" ausgeliefert!!



ANGEBOT

ACTION REPLAY™ UND "ISHIDO"-GAME ZUSAMMEN DM 99,-
(SOLANGE DER VORRAT REICHT)

SPIELKONSOLEN-ZUBEHÖR

TV SYSTEM CONVERTER

Benutze NTSC-Geräte auf einem PAL-Monitor/TV. Ideal für 3DO™, JAGUAR™, SATURN™, PLAYSTATION™ U.S.W.



DM 139,=

SATURN™ ADAPTER

Spiele jetzt amerikanische, japanische oder europäischen Games auf jedem SATURN™. Steckbares Modul. Kein langes Warten mehr auf Original-Versionen !!



DM 89,=

PROFESIONELLER TV CONVERTER

NTSC nach PAL, PAL nach NTSC, SECAM nach PAL, SECAM nach NTSC. Digitales System. Sehr hohe Qualität

CDM 600 — DM 690,=

PLAYSTATION™ GAME SAVER

Bietet eine Speichermöglichkeit für 15 verschiedene Spielstände. Macht es möglich, ein Spiel ab der gespeicherten Position fortzusetzen.





DM 89,=

3DO™ Speedpad

Joypad-Ersatz; für die Benutzung mit jedes 3DO™ Interaktiv-Multiplayer™-System.

DM 49,=

SATURN™ GAME SAVER

Erweitert den Speicher für die Game-Save-Option mit 4 megs. Durch die 10mal größere Speicherkapazität hast du viel mehr Speichermöglichkeiten.



DM 99,=

ADAPTER, UM IMPORT-GAMES ZU SPIELEN

für SNES™	DM 39,-
für Megadrive™	DM 39,-
für Mega CD™	DM 59,-
für SNES™ programmierb. Adapter	DM 59,-
für Megadrive™ für den Einsatz von Master System™-Games	DM 59,-

NUR FÜR ACTION-REPLAY-CLUB-MITGLIEDER!!
Diesen "HOTLINE TERMINAL" (zur Bedienung der interaktiven Sprachcomputer-Hotline für neue Codes, News usw.) kann man als Club-Mitglied für DM 25,- direkt bei DATAFLASH bestellen.
WICHTIG: DATAFLASH liefert jedes Action Replay™ mit einer Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB aus.

ACHTUNG!!
Die von uns gelieferten ACTION REPLAY's™ sind ORIGINAL DEUTSCHE VERSIONEN, die komplett mit Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (Hotline für Tips &Tricks, Sprachcomputer, technische Unterstützung, Angebote u.s.w.), deutscher Anleitung und EUROSYSTEMS-GARANTIE-Siegel ausgeliefert werden.

24-STD.-BESTELLSERVICE
TEL. 02822-68545 / 537182 FAX 02822-68547
24-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)



DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR. 34
46446 EMMERICH

VERSANDKOSTEN DM 10,-, AUSLAND (NUR VORKASSE) DM 25,-

ATARI NEWS

Seit nunmehr zwei Jahren schlägt sich der Jaguar durch den internationalen Videospiel-Dschungel. Große Erfolge konnte die Raubkatze bis jetzt noch nicht verzeichnen. Beinahe unbeachtet von Freund und Feind fristet die 64Bit-Konsole ihr Schattendasein. Die Gründe dafür lagen nicht etwa in einer allgemeinen Abneigung gegen die schon einmal zu VCS-Zeiten gescheiterte Sunnyvale-Company, sondern vielmehr im undurchsichtigen Vertriebsumfeld der Jaguar-Konsole. So war das Gerät zum Beispiel in vielen Geschäften gar nicht erst zu finden. Was jedoch selbst die ganz treuen Jaguar-Besitzer zur Weißglut bringt, ist der fortwährende Mangel an neuen und qualitativ guten Spielen. Zweifelsohne: Der Jaguar ist technisch ein feines Stück Videospiel-Hardware, auf dem begabte Softwareentwickler durchaus gute Ergebnisse zustande bringen.

Doch mittlerweile haben selbst die Atari-Bosse erkannt, daß ihre Edelkatze nicht mit den (gewiß erheblich teureren) Next-Generation-Konsolen gleichziehen kann. Die Strategie wurde daraufhin neu definiert und zielt nun auf die angebliche Marktlücke zwischen 16Bit-Konsolen und den neuen Wundermaschinen. Als weiterer Schritt wurde der Preis des Grundgeräts auf 300 Mark gesenkt, was im erbarmungslosen Kampf um die begehrten Marktanteile sicherlich unterstützend wirkt. Leider fehlt es der Konsole nach wie vor an sogenannten "Killer"-Spielen, die die Verkaufszahlen hochtreiben. Trotzdem, vor der Softwarezukunft muß den Jaguar-Fans momentan nicht allzu bange sein. Spiele wie *Defender 2000, Fight for Life, Phase Zero* (alias *Hover Hunter*) und viele weitere mehr, die noch dieses Jahr erscheinen sollen, kommen gerade recht für den Wunschzettel zum großen Fest. Auch das Jag-VR-Headset liegt in den letzten Zügen (keine Ironie!) der Entwicklung und soll bis Ende des Jahres einen billigen Einstieg in die dritte virtuelle Dimension bieten.



Das Atari-HQ hat sich für dieses Jahr wieder mal viel vorgenommen: Neben der Einführung des verspäteten CD-ROM-Add-Ons, steht das VR-Headset auf dem Programm und dazu eine ellenlange Release-Liste an neuem Raubtierfutter.







Links oben: Bei White Men Can't Jump dürfen bis zu vier Spieler mitmischen. Rechts daneben seht Ihr den Kult-Klassiker Defender 2000 in seiner Plusfassung. Links unten: Die Grafik von dem Polygon-Prügler Fight for Life wurde mittlerweile stark verbessert.

Bereits in VG 3/95 haben wir über das 3D-Polygon-Beat'em-Up *Fight for Life* berichtet. Die Beta-Version hinterließ animationstechnisch einen soliden Eindruck. Allerdings sah die Grafik in der damals vorliegenden Fassung recht eintönig aus. Was auch nicht verwunderlich ist, wenn man bedenkt, daß nur ein Mann an dem ganzen Projekt arbeitet. Jean Yves Bertrand (ehemaliger Virtua-Fighter-Mitentwickler bei Sega Japan), wuchs trotz Nippon'scher-Workoholic-Praktiken buchstäblich die Arbeit über den Kopf. Atari reagierte schnell und engagierte zur Unterstützung zwei fähige Grafikkünstler, die nun kräftig an der Optik gefeilt haben. Das Endresultat ist beachtlich: Zusätzliches Texture-Mapping und geschickt verteilte Gouraud-Schattierungen verleihen den Fightern eine wesentlich verbesserte Optik. Die Präsentation reicht zwar nicht an CD basierende Konkurrenzprodukte wie *Tekken* oder *Toh-*

Rechts: Dino Beat'em-Up Primal Rage erscheint ausschließlich auf CD. In der Mitte seht Ihr einen Shot von Breakout 2000 und darunter "Thea Realm Fighter"



shinden heran, zeigt aber, was auf einer preiswerten Modulkonsole alles möglich ist. Bei *Flip Out* handelt es sich um ein Knobelgame, das bewährte Spielelemente aus *Klax* und anderen Puzzle-Veteranen in sich vereint. Ob diese Mixtur für ein gutes Modulspiel ausreicht, wird sich noch zeigen.

Das wohl interessanteste Feature bei Ataris *White Men Can't Jump* Street-Basketball-Game ist die eingebaute Vier-Spieler-Option. Grafisch und spielerisch liegt das Sportspiel im Durchschnittsbereich. Lobenswert: Der dazu notwendige "Team Tap"-Adapter wird dem Modul beiliegen. *Thea Realm Fighter* ist ein weiterer Beat'em-Up-Vertreter im ultraharten Midway-Strickmuster. Es gibt insgesamt zwölf digitalisierte Kämpfer, die mit den üblichen Schlag & Kick-Kombinationen um Ruhm und Ehre fighten. Nach dem grandiosen Oldie-Remake *Tempest 2000* hat Kultprogrammierer Jeff Minter einen weiteren Klassiker in der Mache. Auf der E3-Messe war *Defender 2000* noch großspurig als CD-Version angekündigt. Mittlerweile hat Atari jedoch erkannt, daß sich mit einem Modul zur Zeit mehr Geld einnehmen läßt, und die Silberscheibe vorläufig schockgefrostet. Frei nach dem *Tempest 2000*-Motto befindet sich auf der Cartridge neben dem Ur-Defender eine aufgebohrte Plusfassung und schließlich die revolutionäre 2000er-Version, an der gerade eifrig gearbeitet wird. Hier eine kleine Einführung in die Defender-Historie: Eine neue technische Variante des Scrollings kam 1979 mit dem revolutionären Williams-Klassiker auf. Der Bildschirm scrollte nicht mit einer konstanten Geschwindigkeit; vielmehr bliebt das Raumschiff in Bildschirmmitte, und der Spieler bestimmte per Knopfsteuerung sein Tempo und die Richtung des Scrollings. Bei Defender gilt es nicht ausschließlich die bösen Außerirdischen zu vernichten. Zahlreiche Bösewichte entführen zusätzlich Humanoiden, die es aufzusammeln gilt, bevor sie auf dem Boden aufschlagen. Wir dürfen gespannt sein, was sich Effektgenie Jeff Minter für das Remake noch alles hat einfallen lassen.

Ein weiterer Oldie-Aufguß aus den Pioniertagen der Videospielgeschichte ist mit *Breakout 2000* unterwegs. Aus einer Pseudo-3D-Perspektive räumt der Spieler mit einer Schläger/Ballkombination mauerartig angeordnete Spielsteine der Reihe nach ab. Im Grunde bietet *Breakout 2000* nichts Innovatives und ist allenfalls für Klassikfans interessant. Action-Shooter *Blue Lightning* ist ein abgewandeltes Lynx-Spiel im altgedienten *After Burner*-Stil und wird als Bundle mit dem JAG-CD-ROM ausgeliefert. Sicherlich kein Game, das neue Softwaregeschichte schreiben wird, aber als kostenlose (?) Beigabe sicher nicht zu verachten. Des weiteren kommt auf CD *Battlemorph*, der Nachfolger zu *Cybermorph*. Die Missionen sind actionbetonter und auch das vielfach gewünschte Texture-Mapping verspricht solide Ballermannskost. Ebenfalls als reinrassiges Silberscheiben-Produkt wird der Automaten-Prügler *Primal Rage* erscheinen. Die Umsetzung machte einen vielversprechenden Eindruck. Allerdings bedarf es noch einiger Feinarbeit in bezug auf Hintergrundgestaltung und Animationsphasen. Last not least: Für Ataris VR-Helmet gab es bis jetzt noch nicht viel zu sehen. Lediglich eine *Missile Command 2000*-Variante, die spielerisch kaum auf anspruchsvollem Niveau liegt, und ein 3D-Labyrinth-Spiel in Ego-Perspektive zeigen ansatzweise, was von der 300 Dollar teuren Zusatzhardware zu erwarten ist. *ws*







Von oben nach unten: Battlemorph, Flip Out und das CD-Remake von Blue Lightning



Oben: Ein noch namenloses 3D-Spiel befindet sich für das VR-Headset in der Entwicklung. Links: Die komplette VR-Ausrüstung auf einen Blick.

TIPS & TRICKS

! Des Rätsels Lösung

Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spiele-Experten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Cracks zu Wort und begleiten Euch immer wieder durch neue Abenteuerwelten...

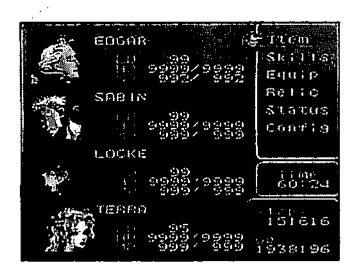
Super Nintendo

Final Fantasy 3

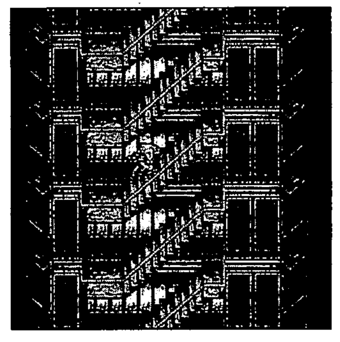
Da die Nachfrage nach FF3-Tips ungebrochen zu sein scheint, hier noch ein kleiner Nachschlag für alle Square-Süchtlinge (in VG 3/95 finden sich weitere Tips). Die ersten fünf Credits gehen an Markus Schoirer aus München, der folgendes zu berichten wußte:

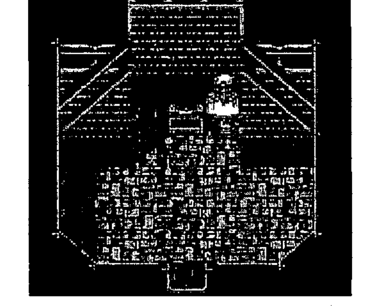
Wenn Ihr einmal eine spaßige und taktisch sinnvolle Abwechslung im normalen Spielalltag erleben wollt, dann verwandelt Eure Partymitglieder einfach in *IMPs*. Stattet irgendjemand Eurer Leute mit der *Imp Armour*, dem *Imp Halberd*, dem *Titanium Helmet* und *Tortoise Shield* aus (Helmet und Shield gibt's im Colosseum). Jetzt müßt Ihr nur noch Imp-Magie anwenden, um die betreffenden Mitspieler zu verwandeln. Als Imp habt Ihr sowohl bei Battle Power als auch bei Defense die Traumwerte von 255.

Wußtet Ihr schon, daß *GOGO* außer *Mimic* noch wesentlich mehr Kunststücke drauf hat? Geht im Menü auf "Status" und setzt den Cursor unter die Zeile, in der "Mimic" steht. Drückt Ihr nun die A-Taste, öffnet sich rechts ein weiteres Menüfenster, wo Ihr drei zusätzliche Eigenschaften für Gogo auswählen könnt, beziehungsweise, wo Ihr seine Eigenschaften auch wieder austauschen könnt.



Das Bild ist zwar ein wenig angeberisch, aber irgendwie geilo





Im ersten Raum des Fanatic's Tower gibt's 'n Schalter zu entdecken

Hier beschreibt Markus eine relativ einfache Möglichkeit, auf die Schnelle viel MPs und Geld zu scheffeln: Fliegt zum Städtchen Miranda (links unten auf der Landkarte) und be-

Nie hätte ich gedacht, daß sich so viele begnadete Künstler unter Euch durch die "Galerie" in Ausgabe 7 angesprochen fühlen. Wenn die Beteiligung weiterhin so rege ist und sich auf ähnlich hohem Niveau bewegt, werden wir hier noch einige optische Leckereien vorstellen können. Vorhang auf zur zweiten Vernissage!

WIE LÄUFT'S

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. **Karten und Zeichnungen** können auch farbig auf **weißem Papier** (weder kariert noch liniert) eingesandt werden, da wir unsere berüchtigte mürrische Computeranlage auf Trab gebracht haben und die Tips- und Tricksseiten nur noch zur Hälfte im feschen Mausgrau gehalten sind.

2. Bitte gebt bei allen **Einsendungen aus dem Inland** Eure **Bankverbindung** an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch sowieso ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.

3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte gleich auf Diskette (möglichst im Word- oder ASCII-Format), ansonsten könnt Ihr sie auch faxen. Zeichnungen auf jeden Fall ausgedruckt und nicht als Datei schicken.

4. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES* oder Konkurrenzblättern abzuschreiben. Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. **Schreibt bitte ab jetzt auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt worden sind.**

5. Tips und Lösungshilfen zu *Mario*-, *Sonic*- oder *Mickey Maus*-Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *Zelda*, *JP*, *DKC* und *AvP* sind wir bestens eingedeckt.

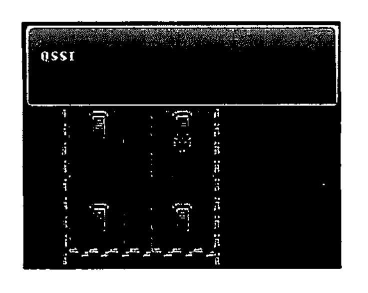
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

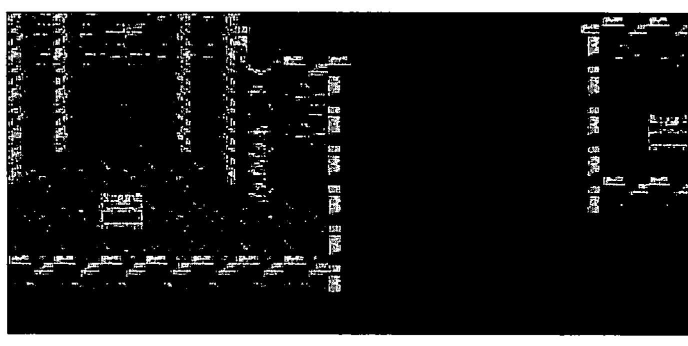
Unsere Adresse:
Magna Media Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München



GALERIE 1

Hier müßt Ihr vier Inschriften richtig zusammensetzen. Rückwärts gelesen ist die Welt dann quadratisch oder so





Danach erst kann man durch diese Wand gehen zum Experience Egg

tretet den Flecken Wüste, der sich unterhalb der Stadt befindet. Hier greift Euch dann entweder eine fleischfressende Pflanze oder ein Kaktusmännchen an. Ein Sieg bringt Euch entweder 5 MPs (Pflanze) oder 10 MPs (Kaktusmann) ein und zusätzlich 10 000 Goldstücke. Wiederholt die Kämpfe, bis Ihr Euch genug saniert habt.

In der World of Ruin müßt Ihr in der Darill's Tomb die Inschriften von vier Grabsteinen in der richtigen Reihenfolge zusammensetzen, so daß dabei rückwärts gelesen die Losung "THE WORLD IS SQUARE" herauskommt. Geht nach dem fünften Grabstein, bei dem Ihr die vier Worte eingegeben habt, nach unten aus dem Raum heraus. Lauft weiter nach unten und dann nach rechts die Treppe runter. Jetzt solltet Ihr Euch in einem Raum mit einer Schatztruhe befinden. Geht weiter nach rechts durch die Wand durch, hier liegt noch ein *Experience Egg* in einer Truhe versteckt, das Ihr ohne die richtige Eingabe der Inschrift beim 5. Grabstein nicht erreichen könnt.

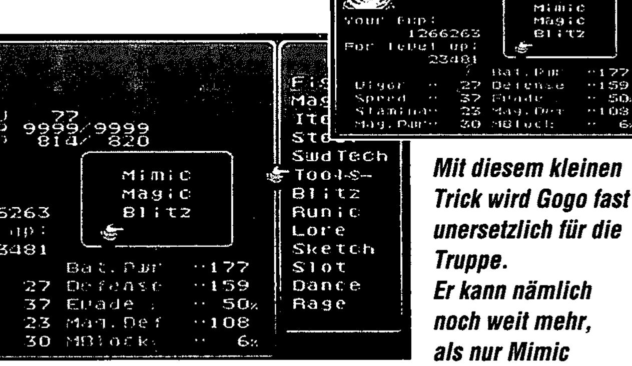
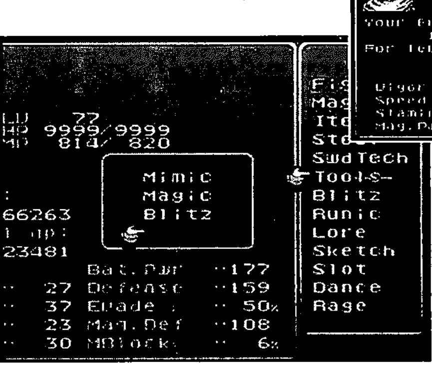


Im Fanatic's Tower gibt's auch noch was zu entdecken. Geht die Treppe hoch und betretet den ersten Raum rechts. Sucht die Wand hinter und neben der Schatztruhe ab und legt den verborgenen Schalter um. Wenn es 'klick' macht, könnt Ihr wieder rausgehen.

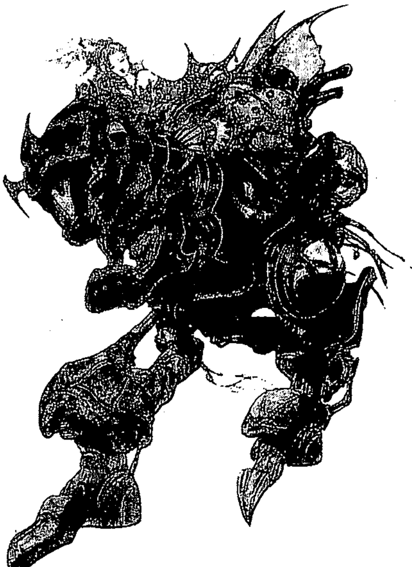
Unterhalb von diesem Raum befindet sich noch ein Zimmer, das Ihr erst jetzt betreten könnt. Hier bekommt Ihr dann den "Air Anchor". Falls Ihr den Boß oben im Turm noch nicht besiegt habt, solltet Ihr Euch vorher den "Wall Ring" besorgen (sehr hilfreich).

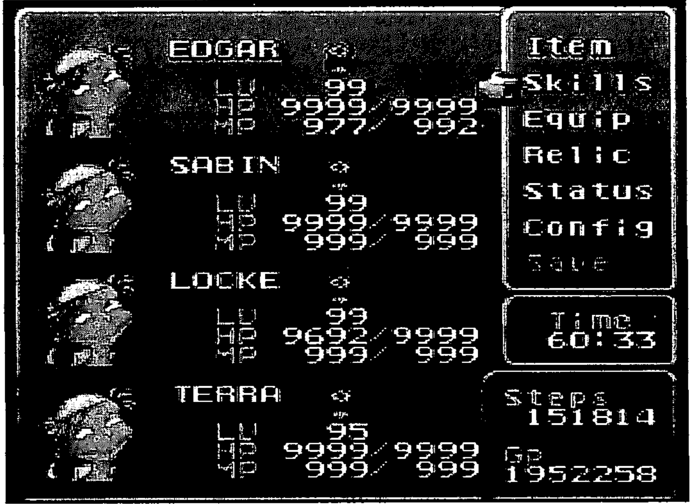
Peter Kaden aus Olbernhau, der schon bei der letzten Compilation mitgewirkt hat, schickte uns folgende zwei Tips:

Die Esper "Golem" und "Zoon Seek" kann man im Auktionshaus in Jedoor ersteigern. Um an die Esper "Bahamuth" zu kommen, müßt Ihr Doom Gaze bezwingen. Fliegt einfach in großer Höhe über den Planeten, bis er angreift. Esper "Raiden" ist am schwersten zu finden. Besitzt Ihr bereits "Odin", geht, nachdem Ihr das Buch im rechten Raum gefunden habt, in die Bibliothek von Figaro. Nach dem Gespräch mit dem Bibliothekar müßt Ihr ins antike Schloß zurücklaufen und fünf Felder vor dem rechten Thron suchen. Dann gelangt Ihr im Raum daneben zu einer Treppe, die zu einem Drachen und zu einer versteinerten Köngin führt. Nachdem die Königin eine Träne geweint hat, ver-

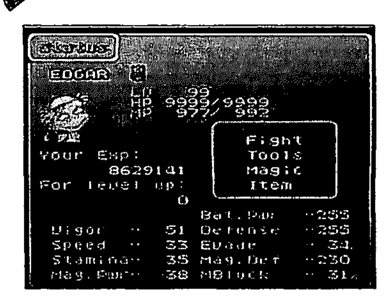



Mit diesem kleinen Trick wird Gogo fast unersetzlich für die Truppe. Er kann nämlich noch weit mehr, als nur Mimic





Verwandelt Eure Leute in Imps und seht, was für Vorteile dies bringt:



Battle Power und Defense auf 255

Abgeben	Bekommen
ITEMS	
Fenix Down	Magicite
Elixir	Rename Card
Megalixir	Tintinabar
Rename Card	Marvel Shoes
RELICS	
Marvel Shoes	Tintinabar
Tintinabar	Exp. Egg
Exp. Egg	Tintinabar
Gold Hairpin	*Dragon* Horn
Dragon Horn	Gold Hairpin
Genji Glove	Thunder Shield
Hero Ring	Pod Bracelet
Pod Bracelet	Hero Ring
Blizzard Orb	Rage Ring
Rage Ring	Blizzard Orb
Gauntlet	Thunder Shield
Crystal Orb	Gold Hairpin
Ribbon	Gold Hairpin
Thief Glove	Dirk (Hallo, ich bin's)
Sneak Ring	Thief Glove
Gem Box	Economizer
Economizer	Dragon Horn
Safety Bit	Dragon Horn
Charm Bangle	Dragon Horn
Relic Ring	Charm Bangle
Muscle Belt	Crystal Orb
Merit Award	Rename Card
Cursed Ring	Air Anchor

Abgeben	Bekommen
DIRKS	
Striker	Striker
Thief Knife	Thief Glove
Assassin	Sword Braker
Hardened	Murasame
Valiant Knife	Assassin
SWORDS	
Blizzard	Ogre Nix
Flame Sabre	Ogre Nix
Thunder Blade	Ogre Nix
Scimitar	Ogre Nix
Ogre Nix	Soul Sabre
Soul Sabre	Falchion
Falchion	Flame Shield
Stunner	Strato
Atma Weapon	Gradeus
Gradeus	Dirk
Ragnarok Sword	Illumina Sword
LANCES	
Aura Lance	Sky Render
Pearl Lance	Strato
Imp Halbert	Cat Hood
KNIVES	
Murasame	Aura
Aura	Strato
Strato	Pearl Lance
Sky Render	Aura Lance

Abgeben	Bekommen
RODS	
Heal Rod	Magus Rod
Magus Rod	Strato
Punisher	Gravity Rod
BRUSH	
Rainbow Brush	Gravity Rod
STARS	
Ninja Star	Tack Star
Tack Star	Rising Sun
SPECIALS	
Rising Sun	Bone Club
Wing Edge	Sniper
Sniper	Bone Club
Bone Club	Red Jacket
GAMBLER	
Fixed Dice	Fire Knuckle
Doom Darts	Bone Club
CLAWS	
Dragon Claw	Sniper
Tiger Fangs	Fire Knuckle
SHIELDS	
Flame Shield	Ice Shield
Ice Shield	Flame Shield
Force Shield	Thornlet
Cursed Shield	Cursed Ring

Abgeben	Bekommen
Thunder Shield	Genji Shield
Genji Shield	Thunder Shield
Aegis Shield	Tortoise Shield
Tortoise Shield	Titanium
HELMETS	
Red Cap	Coronet
Regal Crown	Genji Helmet
Genji Helmet	Crystal Helmet
Crystal Helmet	Diamond Helmet
Thornlet	Mirage Vest
Cat Hood	Merit Award
Armor	
Tabby Suit	Chocobo Suit
Chocobo Suit	Moogle Suit
Moogle Suit	Nutkin Suit
Nutkin Suit	Genji Armor
Genji Armor	Air Anchor
Czarina Crown	Minerva
Minerva	Czarina Crown
Crystal Mail	Ice Shield
Behemoth Suit	Snow Muffler
Snow Muffler	Charm Bangle
Mirage Vest	Red Jacket
Imp's Armor	Tortoise Shield
TOOLS	
Air Anchor	Zephyr Cape



Zu viert im Colosseum? So sah es mal in der Vorversion aus...

wandelt sich "Odin" in "Raiden". Wenn Ihr mit einer Figur alle Waffen und Rüstungen benutzen wollt, braucht Ihr das Relic "Merit Award". Man bekommt es, wenn man im Colosseum kämpft. Setzt zuerst die *Imp Halberd* ein (bekommt man im Wald nördlich von Veldt von den Tyrannosaurs) und danach *Cat-Hood*, den Ihr daraufhin erhaltet. Jetzt besitzt Ihr das gewünschte Relic.

Robert Potkowa und Andreas Keller aus Lippspringe haben sich wahnsinnig viel Mühe gemacht und mehrere Seiten mit Wertetabellen aller möglichen Waffen, Relics, etc., deren Fundorten und Gegnerauflistungen zusammengestellt. Die obige Aufstellung der Items, Relics und Waffen für das Colosseum stammt auch von den beiden. Der Gegenstand links bezeichnet immer den, der vor dem Kampf im Colosseum eingesetzt wird. Rechts steht dann der Gegenstand, den Ihr nach dem Kampf bekommt.

Ein ganz dickes Dankeschön möchte die Redaktion an dieser Stelle noch einem völligen FF-Fanatiker, nämlich **Torsten Kaempf** aus **Unkel**, aussprechen, der Nr. 3 durchgespielt und die komplette Story (ohne Kämpfe) auf drei Videocassetten gebannt und zu uns geschickt hat: **Danke** (dick)!

Unten seht Ihr den Anflug auf Miranda. In der Wüste südlich der Stadt könnt Ihr Euch gut sanieren



VIDEO - & COMPUTERSPIELE

Tel.: 089 - 4802913

PREISE GELTEN NUR SOLANGE VORRAT REICHT (TEILWEISE NUR KLEINE MENGEN VORHANDEN)

MEGA DRIVE

- Action Replay Pro 2 MK 89,90
- 6 Button Joypad 29,90
- 6 Button Joypad Infrarot 2 Stück kompl. 89,90
- Infrarot Joypads 2 Stück kompl. 39,90
- 4 Spieler Adapter 69,90
- Scart Kabel 29,90
- Joypad Verlängerung 19,90

- Addam's Family d 39,90
- Alex Kidd d 39,90
- Alienstorm d 39,90
- Alisia Dragoon d 29,90
- **Animaniacs d 49,90**
- Arch Rivals d 29,90
- Arrowflash d 29,90
- Asterix d 39,90
- Atomic Runner d 29,90
- Balljacks d 29,90
- Ballz d 39,90
- Barkley Jam d 39,90
- Bart's Nightmare d 29,90
- Bill Walsh d 19,90
- Bloodshot d 49,90
- B.O.B d. 29,90
- Bonanza Bros. d 39,90
- Bonkers d 89,90
- **Boogerman d 49,90**
- Bubsy 2 d 29,90
- Captain America 29,90
- Captain Planet d 29,90
- Chakan d 29,90
- Chiki Chiki Boys d 39,90
- Chuck Rock 2 d 49,90
- Clayfighter d 99,90
- Cool Spot Summerset 49,90
- Crackdown d 29,90
- Crackdown I 19,90
- Crudedudes d 29,90
- Crueball d 29,90
- David Robinson d 29,90
- Daviscup Tennis 29,90
- Death & Ret Superman d 79,90
- DJ Boy d 29,90
- Double Clutch d 39,90
- Double Sports d 49,90
- Dracula 49,90
- **Dragon's Revenge d 29,90**
- Dschungelbuch d 99,90
- Dynamite Duke d 29,90
- Dynamite Headdy d 69,90
- Earthworm Jim us 69,90
- Earthworm Jim d 99,90
- EA Tennis d 49,90
- Ecco the Dolphin d 39,90
- Ecco the Dolphin 2 d 49,90
- Empire of Steel d 29,90
- Eternal Champions d 49,90
- Ex Mutants d 29,90
- F 117 d 39,90
- Fantasy Zone d 39,90
- Fatal Rewind d 29,90
- FIFA Soccer d 49,90
- FIFA '95 d 59,90
- Flink d 49,90
- Flintstones d 59,90
- Galahad d 29,90
- Galaxy Force II d 29,90
- **Gauntlet 4 d 29,90**
- Generations Lost d 39,90
- Ghouls'n Ghosts d 39,90
- Gynoug d 29,90
- Harball '94 d 49,90
- **Haunting d 19,90**
- Havoc d 49,90
- **Hellfire d 29,90**
- Hulk d 29,90
- James Bond 007 d 39,90
- James Pond 3 d 19,90
- Jammit us 39,90
- Jewel Master d 29,90
- John Madden 92 d 29,90
- John Madden 95 49,90
- Jungle Strike d 89,90
- Jurassic Park d 29,90
- Kick Off 3 d 99,90
- Klax d 29,90
- König der Löwen d 99,90
- Landstalker d 119,90
- Leaderboard Golf d 39,90
- Lemmings 2 d 49,90

- Marble Madness d 39,90
- Marco's Football d 29,90
- Mega Bomberman d 79,90
- Mega Swiv d 89,90
- **Mega Turrican d 39,90**
- **Mickey Mania d 49,90**
- **Mighty Max d 29,90**
- NBA Jam d 59,90
- **NBA Jam Tournament d 79,90**
- NBA Live d 59,90
- NHLPA '94 d 39,90
- NHL '95 d 59,90
- Nigel Mansell Indy Car 79,90
- Normy's Beach Babe d 39,90
- Ottifanten d 39,90
- Outrun d 29,90
- Pagemaster d 79,90
- Paperboy d 29,90
- Paperboy 2 29,90
- PGA Tourgolf 3 d 49,90
- PGA European Tour d 59,90
- Phelios d 29,90
- Pirate of Dark Water d 49,90
- Pitfall d 59,90
- **Pro Move Soccer d 19,90**
- Psycho Pinball d 99,90
- Puggsy d 29,90
- Punisher d 99,90
- **Radical Rex d 39,90**
- R.B.I. Baseball 94 d 39,90
- Red Zone d 49,90
- Riskey Woods d 39,90
- Robocod d 39,90
- Sensible Soccer d 29,90
- Sepp Maier Soccer d 29,90
- Shadow of Beast d 29,90
- Shadow of Beast 2 d 29,90
- Shaq Fu d 49,90
- Shining Force 2 d 119,90
- Shinobi 3 d 49,90
- Skitchin d 49,90
- Smash TV d 25,90
- Snake Rattle'n Roll d 39,90
- Sonic 3 d 89,90
- Sonic & Knuckles d 99,90
- Sonic Spinball d 49,90
- Space Harrier d 29,90
- Steel Empire d 29,90
- Steel Talons d 39,90
- Streets of Rage d 39,90
- Subterrania d 49,90
- Superman d 39,90
- **Sword of Vermillion d 39,90**
- **Syndicate d 49,90**
- Talmit's Adventure d 29,90
- Terminator d 19,90
- Tazmania 2 d 49,90
- Technoclash d 29,90
- T2 Arcade 39,90
- Themepark d 89,90
- Tiny Toons Allstars 49,90
- Toe, Jam & Earl 2 d 49,90
- Truxxton d 19,90
- Turtles T. Fighters d 69,90
- Two Crude Dudes 29,90
- Urban Strike d 59,90
- **Vermillion d 39,90**
- Wani Wani World I 19,90
- Warpspeed d 39,90
- Wimbledon Tennis d 49,90
- **Winterchallenge 19,90**
- Winterolympics 39,90
- Wonderboy V 39,90
- World Class Soccer d 29,90
- World Class Leaderboard 49,90
- **World Cup USA d 39,90**
- **WWF Raw d 49,90**
- Xenon 2 d 29,90

- Zero Wings I 19,90
- Zero Wings d 29,90

SEGA SATURN

Grundgerät, dt Version, inkl Scart-kabel, Virtua Fighter, Daytona, Victory Goal, Joypad 999,90

- Joypad d 49,90

SUPER NES

- Action Replay MK III 89,90
- Gamemage 49,90
- 50/60 Hz Adapter 29,90
- Joypad/Dauerfeuer 19,90
- Joystick/Dauerfeuer 69,90
- 5 Spiele Adapter 49,90
- Actraizer eu 49,90
- Actraizer 2 d 69,90
- Addam's Family us 29,90
- Addam's Family Value d 99,90
- Alien 3 d 39,90
- American Gladiator us 39,90
- Ballz us 39,90
- Barkley Jam d 79,90
- Batman Returns d 39,90
- Battle Grand Prix us 29,90
- Battletank 2 eu 39,90
- Battletoad/Doubledragon 49,90
- Blackhawk d 59,90
- Blues Brothers d 29,90
- Bomberman eu 39,90
- Bomberman 2 eu 49,90
- **Brainies d 29,90**
- Bubsy d 49,90
- Bugs Bunny d 69,90
- Captain Comando d 99,90
- Castlevania 4 d 39,90
- Choplifter 3 69,90
- Claymates d 49,90
- Clayfighter 2 us 79,90
- Cool Spot eu 29,90
- Crazy Chase d 59,90
- Crazy Sports d 59,90
- Desert Fighter eu 39,90
- Dino Dini Soccer d 49,90
- Dirt Racer d 109,90

- Double Dragon V d 39,90
- Dracula d 29,90
- Dragon d 49,90
- Dr. Franken d 39,90
- Dropzone d 49,90
- Dschungelbuch d 99,90
- Duffy Duck d 49,90
- **Earth Worm Jim d 59,90**
- EEK the Cat d 29,90
- Empire Strikes Back d 69,90
- Equinox eu 49,90
- **F 1 Championship d 79,90**
- Fievel goes West 59,90
- Final Fantasy II us 119,90
- Final Fight 2 d 49,90
- Flashback d 49,90
- Flintstones d 89,90
- Fun'n Games d 29,90
- Ghoul Patrol (Zombies2)d 39,90
- Gods d 39,90
- Goof Troop d 69,90
- **Great Circus Mystery 109,90**
- **Harley's Humongous us 19,90**
- **Hulk d 29,90**
- Humans d 59,90
- Hunt for Red October us 29,90
- Hyper Zone I 19,90
- Illusion of Time d 109,90
- **Indiana Jones d 49,90**
- Inter. Superstar Soccer d 99,90
- **Jungle Strike d 99,90**
- Jurassic Park 2 d 49,90
- Kick Off d 29,90
- Kick Off 3 eu 49,90
- Kid Clown Crazy Chase d 59,90
- King Arthur's World d 49,90
- König der Löwen d 79,90
- Lagoon us 49,90
- Last Action Hero d 49,90
- Legend 49,90
- Lemmings d 49,90
- Lemmings 2 d 39,90
- Lethal Weapon d 49,90
- Lost Vikings d 79,90
- Magic Boy d 79,90
- **Magical Quest d 39,90**
- Mario Allstars d 59,90
- Mariokart d 59,90
- Mariopaint d 59,90
- Mariokart us 59,90
- **Mechwarrior eu 49,90**
- **Megalomania eu 49,90**
- Micheal Jordan Chaos 49,90
- **Micro Machines d 39,90**
- Mighty Max d 49,90
- Mystical Ninja d 49,90
- NBA Allstars d 69,90
- NBA Jam d 59,90
- **NBA Jam Tournament d 89,90**
- NHL '95 d 69,90
- Obitus us 69,90
- Pacattack d 49,90
- Pagemaster us 49,90
- Pagemaster eu 59,90
- Pang eu 39,90
- Paperboy 2 d 29,90
- Paperboy 2 us 29,90
- Paws of Fury d 49,90
- Plok eu 39,90
- Pop'n Twinbee d 39,90
- Pop'n Twinb. Rainbow d 49,90
- Push Over d 39,90
- **Punch Out d 69,90**
- R - Type III eu 79,90
- **Return of the Jedi d 49,90**
- Rival Turf d 49,90
- **Rise of the Robots d 39,90**
- Roadrunner d 49,90
- Rock'n Roll Racing d 79,90
- Rocky Rodent us 29,90
- Secret of Mana d 119,90
- Secret of the Stars us 109,90
- Shadowrun d 99,90
- Shaq Fu d 39,90
- Smart Ball us 29,90
- **Soccer Shootout d 99,90**
- Soulblazer d 89,90
- Sparkster d 99,90
- Spindizzy World d 39,90
- **Starflight Academy d 59,90**
- **Stargate d 119,90**
- Starwars d 69,90
- Starwing d 39,90
- **Streetracer d 59,90**
- Stuntrace FX d 59,90
- Super Aleste d 99,90
- Super Conflict d 99,90
- Super Dropzone d 69,90
- Super Icehockey d 99,90
- Super Kick Off d 39,90
- Super Morph d 89,90
- Super Pang eu 49,90
- Super Streetfighter 99,90
- Super Turrican d 39,90
- **Syndicate d 49,90**
- **Tazmania d 49,90**
- Terminator 2 Arcade d 39,90
- **Tetris & Mario d 59,90**
- Timeslip eu 39,90
- Tiny Toons d 49,90
- **Tiny Toons Sports 69,90**

- **Turrican d 39,90**
- **Turrican 2 99,90**
- Ultima Runes.. us 119,90
- **Unirally d 99,90**
- Utopia us 39,90
- Val D'Isere d 69,90
- Virtual Bart d 49,90
- **Vortex d 39,90**
- **Wolverine d 49,90**
- **World Cup USA eu 39,90**
- World Heroes d 99,90
- **WWF Raw d 59,90**
- Xardion us 29,90
- **X Kaliber d 29,90**
- **Zombies d 39,90**

SEGA 32 X

- 36 Great Holes d 99,90
- Knuckles & Chaotix d 99,90
- Metal Head d 99,90
- Motocross d 79,90
- NBA TE 89,90
- NFL Quarterback d 79,90
- Spaceharrier d 89,90
- Starwars d 99,90
- Toughman Boxing d 89,90

SEGA 32 X CD

- Corpsekiller d 79,90
- Nighttrap d 79,90
- Slamcity d 79,90
- Supreme Warrior d 79,90

MEGA CD

- Afterburner d 29,90
- Afterburner I 19,90
- Batman Return d 19,90
- Beast 2 d 49,90
- Bill Walsh us 19,90
- Bill Walsh d 29,90
- Black Hole Assault d 39,90
- Bloodshot d 59,90
- Chuck Rock d 49,90
- Chuck Rock 2 49,90
- Classic Collection d 39,90
- Corpse Killer d 59,90
- Dungeon Master 2 d 89,90
- Earth Worm Jim d 89,90
- Eye of Beholder d 89,90
- Heavy Nova I 9,90
- Hook d 49,90
- Hook us 39,90
- Keio Flying Squadron d 89,90
- Kriss Kross us 29,90
- NBA Jam us 29,90
- **NBA Jam d 49,90**
- NFL Greatest us 39,90
- **NHL '94 29,90**
- Nighttrap d 69,90
- Paws of Fury d 39,90
- **Powermonger d 19,90**
- Prince of Persia us 19,90
- **Prince of Persia d 29,90**
- Prize Fighter d 59,90
- Racing Aces d 39,90
- Road Avenger d 39,90
- Robo Aleste d 39,90
- Sensible Soccer d 49,90
- Sherlock Holmes 1d 29,90
- Shining Force d 89,90
- Silpheed d 39,90
- Slamcity d 59,90
- Son of Chuck 39,90
- Spiderman d 49,90
- Starblade d 99,90
- Supreme Warrior d 59,90
- Starblade d 109,90
- Terminator d 49,90
- Time Gal d 39,90
- Who Shoot J. Rock us 39,90
- Wolfchild us 19,90
- Wolfchild d 29,90
- Wonderdog I 29,90

GAMEGEAR

- Aleste 2 d 29,90
- Alien 3 15,90
- Alien Syndrome d 35,90
- Arliel j 9,90
- AX Battler d 29,90
- Bart vs Space Mutants d 19,90
- Bart vs the World d 19,90
- Batman's Return d 39,90
- Chakan d 39,90
- Chuck Rock d 39,90
- Defender of Oasis d 29,90
- Desert Speed Trap d 29,90
- Dizzy Collection d 49,90
- Double Dragon d 29,90
- Dracula d 19,90
- Dragon Crystal d 29,90
- Factory Panic d 19,90
- Fantasy Zone d 19,90
- Foreman Boxing d 19,90
- Global Gladiators d 39,90
- Holyfield Boxing d 19,90
- Hook d 19,90
- Indiana Jones d 19,90
- Itchy & Scratchy d 39,90
- James Pond 2 d 19,90
- Kawasaki Superbikes d 39,90
- Klax d 19,90
- Leaderboard Golf d 19,90
- Marble Madness d 19,90
- Master of Darkness d 29,90
- Monstertrucks d 29,90
- NBA Jam T.E. 49,90
- Off Road 19,90
- Olympic Gold d 19,90
- Outrun 19,90
- Paperboy 19,90
- PGA Golf d 39,90
- Popils d 19,90
- Powerstrike 2 29,90
- Psychic World d 29,90
- Put & Putter d 19,90
- Robocop v Terminator d 29,90
- Shinobi d 15,90
- Smash TV 29,90
- Super Off Road d 19,90
- Sonic Chaos d 39,90
- Sonic 2 d 29,90
- Space Harrier d 19,90
- Spiderman d 39,90
- Stargate d 39,90
- Starwars d 49,90
- Strider 2 d 19,90
- T2 Judgement Day d 19,90
- Talespin d 39,90
- Tazmania d 39,90
- Wolfchild d 19,90
- Woody Pop d 29,90
- Zool d 19,90

SEGA MASTER

- Aerial Assault d 19,90
- Alien Syndrome 29,90
- Andre Agassi Tennis 19,90
- Asterix 39,90
- Carmen Sandiego 29,90
- Chuck Rock 19,90
- Cyber Shinobi 29,90
- Danan 19,90
- Donald Duck 29,90
- Dragon Crystal 29,90
- Eswat 19,90
- Gainground 19,90
- G - Loc 29,90
- Gauntlet 19,90
- Great Baseball 29,90
- Jurassic Park 19,90
- Mickey Mouse 2 29,90
- Moonwalker 19,90
- New Zealand Story 19,90
- Olympic Gold 29,90
- PGA Golf 19,90
- Putt & Putter 19,90
- Renegade 19,90
- Robocop vs Terminater 29,90
- Shadow of the Beast 19,90
- Spiderman 19,90
- Streets of Rage 2 19,90
- Xenon 2 19,90

GAMEZONE GMBH
Orleansstr. 63
81667 München
Fax : 089/488074

! Flinke Finger

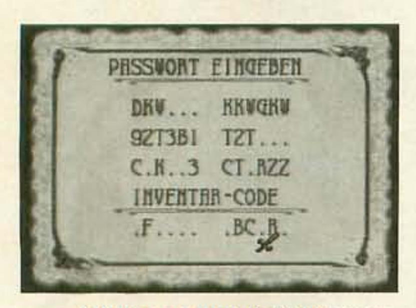
Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer sicher gehen will, konsultiert vorher Dr. Sömmerda.

Super Nintendo

Lord of the Rings

Exotisch, exotisch, aber solange ein Trick *auch wirklich* funktioniert, hat er allemal seine Existenzberechtigung.

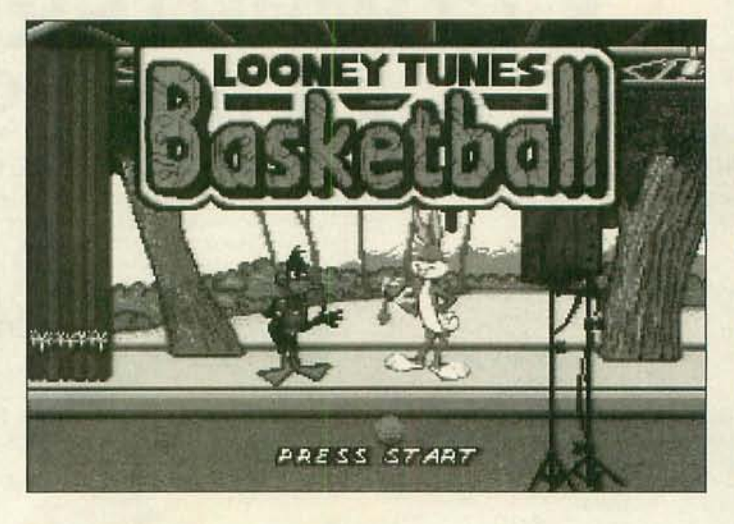
Marcus Luft aus Uttenreuth schickte unlängst ein ganz besonderes Paßwort ein. Nachdem Ihr es eingegeben habt befindet Ihr Euch zwar erst auf dem Hof von Bauer Maggod, habt aber bereits Gimli, Aragorn, Legolas, Pippin Tuk, Frodo Beutlin (leider tot) und Sam Gamdschie in der Truppe. Im Inventar befinden sich Moos, der Brief für den Fährmann, Ruder, Pilz, violetter Torjuwel und der Ring. Setzt nach der Eingabe den Schwert-Cursor auf die letzte Stelle unten rechts, wie im Bild zu sehen, und drückt dann Start (besser wird das Game dadurch allerdings auch nicht).



Mit diesem Code habt Ihr einen einfacheren Start



Gut verkauft hat sich die Herr der Ringe-Umsetzung nicht



Super Nintendo

Looney Tunes Basketball

Sven Bauernfeind aus Waldershof hat kurz nach dem Auftauchen im Laden die ersten "Specialmoves" für Sunsofts lustigen Basketball-Sommerhit zu Papier gebracht. Vorab noch einige Hinweise zu seinen Tips: Move Nr. 5 (*Here Boy*) funktioniert nur, wenn der Ball sich in einen Hund verwandelt hat. Move Nr. 4 (*X-Ray Vision*) bewirkt, daß Ihr einen unsichtbaren Spieler sehen könnt, und die *Bomb-Fuse*-Moves funktionieren nur, wenn der Ball mit dem "normalen" Move *Time Bomb* in eine Bombe verwandelt wurde.

In Sylvester verwandeln (5c): R, R, R, X
In Bugs verwandeln (5c): X, R, X, R
In Wile verwandeln (5c): X, R, R, X
In Daffy verwandeln (5c): rechts, rechts, unten, X
Short Bomb Fuse (5c): unten, unten, X
Random Bomb Fuse (5c): unten, unten, oben, X
X-Ray Vision (5c): links, links, X
Here Boy (10c): rechts, unten, links, R
Invisibility/ Unsichtbar (20c): X, X, X, R
Earthquake/ Erdbeben (30c): oben, oben, oben, R
Extended Play (50c): oben, rechts, unten, links, oben, R
Happy Face (umsonst): oben, unten, links, rechts, X
Moonball (umsonst): 4x oben, unten, X

René Otto aus Berlin kennt sogar noch mehr Codes:
In Taz verwandeln (5c): links, links, links, R
Super Boost (35c): R, R, R, Y, X
Robotron (5c): X, X, X, Y, Y, R
Trust Me (umsonst): Y, X, Y, X, Y, X, R
Gimme the Ball (10c): Y, R, Y, R

Game Boy

Bubble Bobble 2

In Japan ist das zweite Bubble Bobble zwar schon seit Ewigkeiten erschienen (getestet bereits in Ausgabe 11/93), da sich unsereins mit derartigen Mega-Verzögerungen aber längst abgefunden hat, kommt die sanfte Levelanwahl von Sven Milde aus Stuttgart gerade recht zum deutschen Release des Spiels.



Hier kann man das Level wählen

Gebt einfach nur ganz sachte folgendes Paßwort ein, und Ihr könnt im Titelbild das Start-Level auswählen: Pfeil nach rechts, 5, Pfeil nach rechts, V.

Super Nintendo

Madden '95

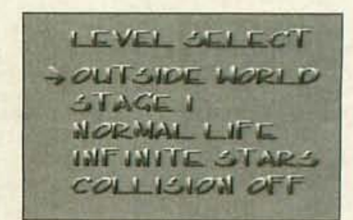
Oliver Hering aus Hof weiß, wie sich mit wenig Aufwand noch zwei zusätzliche Mannschaften herbeizaubern lassen. Setzt den Cursor im Game Setup-Bildschirm auf Home oder Visitor und drückt dort L, R, L, R, Y, um die PANTHERS zu spielen. Die JAGUARS kann man mit der Kombination L, R, L, R, A aufrufen.

Super Nintendo

Aero the Acro-Bat

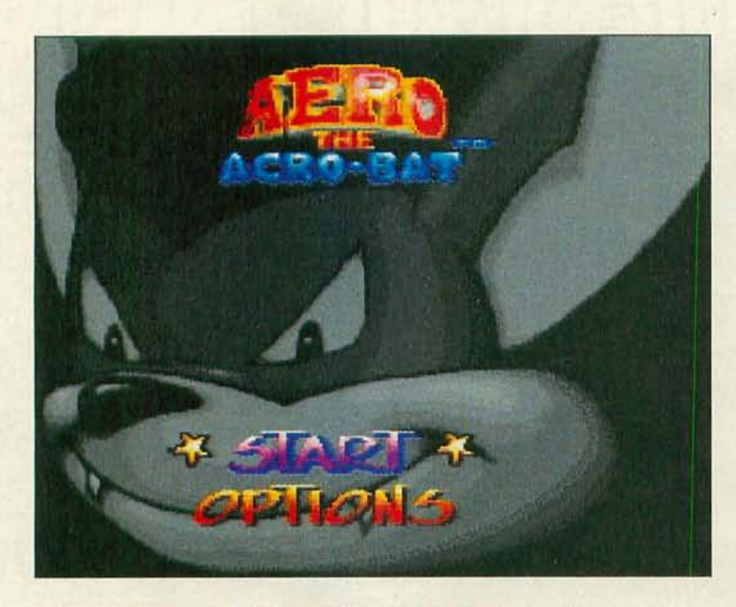
Oliver Hering aus Hof im Glück: ein weiterer Cheat von ihm wurde auserwählt. So funktionieren Levelskip und Levelanwahl bei diesem schönen Jump'n' Fly'n Run wirklich (ein großes Pfui an den Ilvesheimer und nach München, da wir ihm seinen unausgegorenen "Cheat" während des Weihnachtsstreß' in der 12/94 auch noch durchgehen ließen).





Zuerst erscheint "nur" die Levelanwahl, dann kommt noch mehr

Im abgebildeten Aero-Bildschirm (und nicht im Optionsmenü) müßt Ihr nämlich zuerst einmal den Anfangscode eingeben, der da lautet: unten, A, unten, Y, unten, A, unten, Y. Nach korrekter Eingabe erklingt dann eine Art Schußgeräusch. Im ersten Level müßt Ihr das Spiel pausieren und folgenden Code eingeben: oben, X, *unten*, B, links, Y, rechts, A, L, R. Hier wird die korrekte Eingabe mit einem Klingelgeräusch bestätigt. Wenn Ihr daraufhin *Select* drückt, erscheint erst die "Level Complete"-Meldung. In





Mei, wie umständlich! Zuerst müßt Ihr in obigem Screen einen Code eingeben, dann bei der Level-Complete Meldung "R" drücken. Für das Cheat-Menü benötigt man noch mal drei Codes.

den folgenden Leveln braucht man dann nur noch *Start* und *Select* zu drücken, um das Level zu überspringen. Aber es kommt noch besser: Drückt Ihr während der "Level Complete"-Meldung zusätzlich die R-Taste, gelangt Ihr ins Level-Select Menü. In diesem Bildschirm kann man wiederum folgenden Code eingeben, um zusätzliche Optionen zu erhalten: L, R, X, B, links, oben, rechts, unten, Y, A. Oliver kennt an dieser Stelle zwei weitere Kombinationen, um Aero mit unendlich Sternen, bzw. Unverwundbarkeit auszustatten. Nur bei "Infinite Lives" hat er noch nicht den richtigen Dreh raus.

Durch Drücken von A, Y, L, oben, unten, R, A, Y, rechts, links (in besagtem Levelauswahlmenü), kann man unendlich Sterne einstellen.

Mit unten, A, Y, R, Y, B, oben, L, Y, A erreicht Ihr, daß Aero durch Feinde hindurchmarschieren kann.

Na, wer schickt uns noch den Code für unendlich Leben?

Super Nintendo

Syndicate

Mich hat es zuerst schier aus den Latschen gehauen, als ich den Brief von Florian Müller aus Lindau kurz überflog. Ich dachte "was 'ne blöde Verarschung" und wollte den Zettel schon in der Altpapier-Ablage versenken, da ich nicht glauben konnte, daß die Bullfrog-Programmierer, und vor allem Nintendo, solch drastische Paßwörter durchgehen lassen würden (die "offiziellen" Paßwörter kann man übrigens in Ausgabe 3/95 nachlesen). Dann überwog doch meine Neugier, ich probierte sie aus und siehe da: dat Super Nintendo akzeptiert die Codes! Dies sind bei Gott (wie zynisch) die kuriosesten Paßwörter seit langem. Jedes der folgenden Paßwörter setzt Euch an einer anderen Stelle im Spiel ab, bei manchen sind sogar schon fast alle Länder geschafft. Ich spare mir allerdings die Beschreibungen zu den jeweiligen Codes und liste Flos Paßwörter lediglich der Reihe nach auf. Ach ja, um den ganzen Sinn zu verstehen, müßt Ihr in Gedanken folgende Ziffern mit den richtigen Vokalen austauschen: 1=A, 5=E, J=I, V=U (und daß 0=O ist dürfte klar sein)

GODJS1F1G,
SKVLLJSGOOD,
R1JS5D51D,
GODH1SNOFVTVR5,
VONVORNE,
GOTT5SSOHNJSTS1T1N,
SCH1MLJPP5NKV5SS5N,
S1M5N5RGVSS,
D5RP1PSTJST5JN1RSCH,
SCH5JSSHJTL5R,
TO5T5T1LL5N1ZJS,
BR5NN5GOTTJMHJMM5L,
J1MB1D,
BR5NN5ROMBR5NN5,
J1MS1VJOR,
STR1NG55ND,
R51L5ND,
BLOODY5ND,
PORNO1LS1BSP1NN,
PORNOFJLM,
SYNDJCAT5TOTH5TOP,
SOLO1G5NT,
KJLLM5JFYOVC1N,
5V5RYTHJNGV3,
XXXXXXXXX-XXXXXXXXX,
SYNDJC1T5JSCYB5RPVNK,
SHJ5LD1NDSWORD,
1LL5SSPR5NG5N,
GOTTDVD5PP,
SVP5RM1N,
DJ5DOOF5N,
999999999999999MON5Y (trifft aber nicht ganz zu),
CL51RYOVRMJND,
P1SSWORTNJCHTCOD5,
R5DBVLL-SHJT,
OTH5RW51PONS

Sega Saturn

Clockwork Knight

Mit allen sich im Umlauf befindlichen Saturn-Cheats könnte man die Tips und Tricks-Rubrik einer ganzen Ausgabe füllen. Hier sind noch schnell drei Tips für dieses Spiel, das ja bereits zeitgleich mit dem SAT erschienen ist.

Drückt im Titelbild (da, wo "Clockwork Knight, Push Start Button, Sega Enterprises" steht) links, oben, rechts, unten, unten, rechts, rechts, oben R für die Levelanwahl. Wünscht Ihr, gleich mit dem Endboß persönlich zu kämpfen, dann drückt nach dem ersten Cheat noch zusätzlich links, rechts, rechts, oben, rechts, rechts, oben, unten, rechts, rechts, oben, R, und schon ist auch diese Stage direkt anwählbar.

Blutigen Anfängern dürfte mit folgender 999-Leben-Kombination geholfen sein (auch im Titelbild einzugeben). Drückt einmal nach oben, neun mal nach rechts, sechs mal nach unten, sieben mal nach links, Z, X, Y, Y, Y, Z. Ein spezieller Sound bestätigt die richtige Eingabe des Cheats. Da wir von Sega Deutschland noch keine Clockwork-CD bekommen haben und das japanische Spiel wieder zurückgeschickt werden mußte, konnte ich den aktuellen dritten Trick nie ausprobieren. Falls er nicht funktioniert, müßt Ihr am Anfang statt einmal *oben neun* mal nach oben drücken.





Mega CD

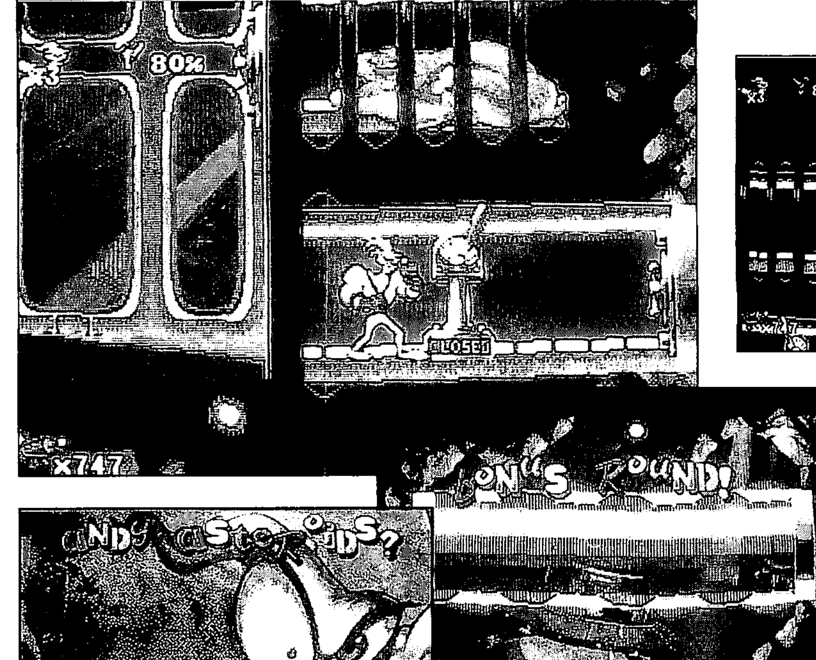
Earthworm Jim Special Edition

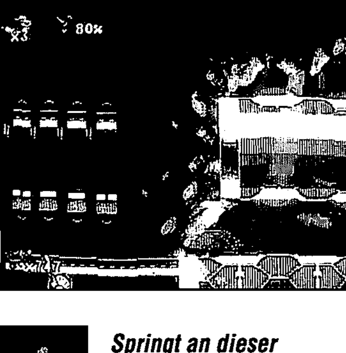
Wie in der vorigen Ausgabe versprochen, enthüllen wir diesmal weitere exklusive Cheats für den Wurm auf Segas CD. Warum der Afro-Cheat laut Shiny noch um einiges witziger, als der Red Wig-Cheat sein soll, wissen die Götter. Im Grunde genommen läuft Jimmy danach nur mit einer schwarz gefärbten Perücke herum, anstatt mit einer roten. So geht's jedenfalls: im Pausenmodus B, A, A, A, A, A, B, C drücken und mit *Start* wieder zurück ins Spiel wechseln.

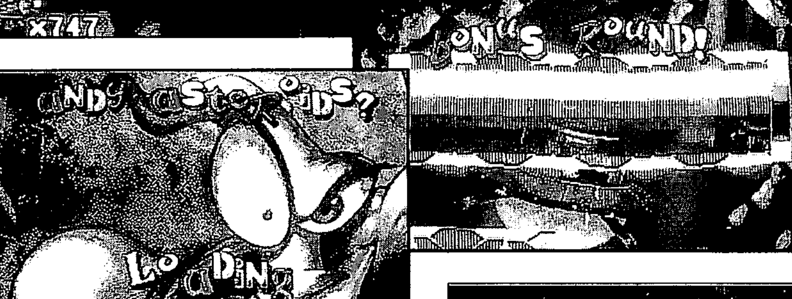
Für einen EWJ im Groucho Marx-Outfit muß folgende Kombination während der Pause gedrückt werden: A, A, A, A, A, A, B, C.

Probiert doch zum Spaß auch mal die Nummer mit der riesigen Brille aus, die folgendermaßen funktioniert: A, B, A, A, A, A, B, C.

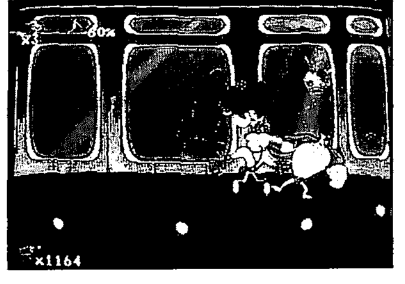
Logischerweise kann immer nur ein Cheat aktiv sein, d.h. wenn Ihr einen neuen Cheat eingebt, verschwindet die Wirkung des vorigen.

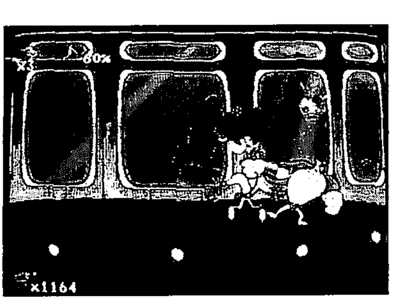




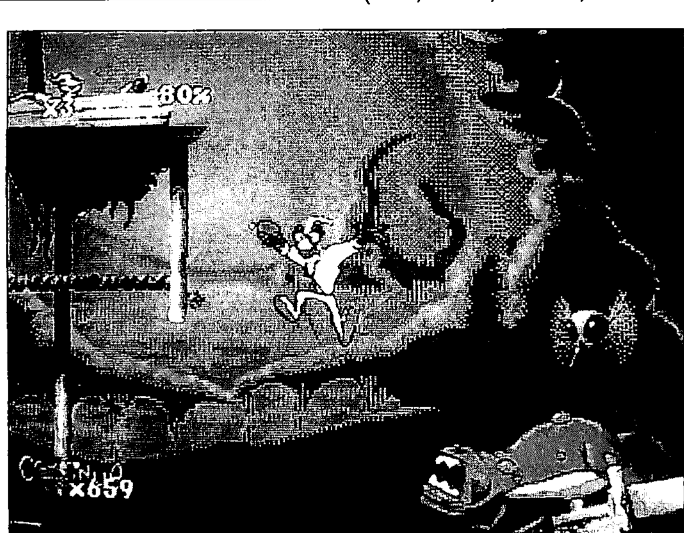


Springt an dieser Stelle im Spiel nicht auf den Hamster! Ihr könnt mit Jim hier nämlich durch die Wand laufen. Zu entdecken gibt es eine Bonusrunde und eine Mega-Abkürzung.

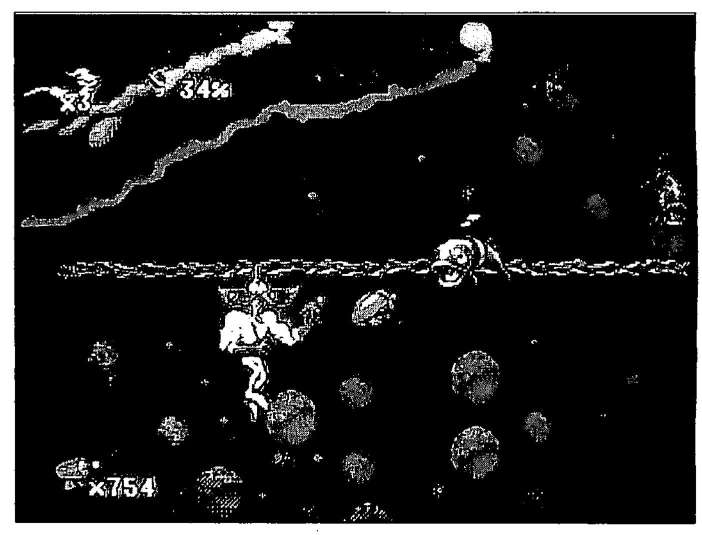




Jörg Tittel aus B-Tervuren hat nach den Paßwörtern aus der letzten Ausgabe noch eine interessante Abkürzung im Tube-Race-Level herausgefunden. Erst einmal müßt Ihr Euch an einer bestimmten Stelle in "Down the Tubes" befinden (Kuh, Atom, Pistole, Wasserhahn, Pistole). Legt im Raum mit dem Hamsterkäfig wie gewohnt den Hebel um und klettert danach in den Käfig, in dem der Hamster zuvor eingesperrt war. Geht dann, durch mehrmaliges Drücken auf die Sprung- und Rechtstaste, in die Wand hinein. Ihr erhaltet Munition und ein Leben. Bei der Aufnahme des Extralebens werdet Ihr automatisch in ein Bonuslevel gewarpt, in dem es nur blaue Kugeln und Turbos gibt. Gewinnt Ihr, was ein Kinderspiel ist, erhält man ein neues Paßwort und kann beim Bungeejumpen weiterspielen.



Völlig durchgeknallt, Shinys Ideen: hier der Groucho Marx-Cheat...



... auf diesem Bild ist Jim mit einer übergroßen Brille zu sehen

JETZT VORBESTELLEN:
AB 15.9. SONY PLAYSTATION DT. 599,–

TOP AKTUELL TÄGLICH NEUHEITEN



TOP PREISE

SUPER NINTENDO

Spiel	Preis
Chrono Trigger us	Vorb
Demons Crest us	139,95
Donkey Kong 2	Vorb.
Dragon Ball Z 3 jp	119,95
Dragon's View us	139,95
Earth Bound us	139,95
Earthworm Jim 2	Vorb
Earthworm Jim	119,95
Eye of the Beholder us	139,95
F1 Pole Position 2	119,95
Fatal Fury Special	119,95
Final Fantasy 3 us	139,95
Flintstones – Movie	129,95
Hagane	119,95
Illusion of Time	119,95
Internat. Superst. Soccer	119,95
Internat. Super. Soccer 2	Vorb
Judge Dredd dt.	109,95
Jungle Strike	99,95
Justice League	109,95
Kick Off 3	119,95
Killer Instinct us	Vorb.
Lord of the Rings	119,95
Lothar Matthäus Soccer	99,95
Mario World 2	Vorb.
Micro Machines	99,95
NHL '95	99,95
Nigel Mansell Indicar	89,95
Obitus us	109,95
Samurai Shodown jp	119,95
Shadowrun	109,95
Secret of Evermore us	Vorb.
Sparkster	119,95
Streetracer	109,95
Super Punch Out	109,95
Super Turrican 2	129,95
Tetris & Dr. Mario	99,95
Theme Park	119,95
Ultima False Prophet us	139,95
Unirally	109,95
Warlock	99,95
Weapon Lord us	Vorb.

SONDERANGEBOTE

Spiel	Preis
Actraiser 2	79,95
Adventure Island	59,95
Bass Tournament us	69,95
Biometal us	59,95
Black Thorne us	69,95
Blackhawk	69,95
Choplifter 3	59,95
Clay Mates us	69,95
Clayfighter 2	89,95
Clayfighter 2 us	79,95
Desert Fighter	69,95
F1-Championship	89,95
Feivel d. Mauswand. us	59,95
Final Fight jp	59,95
Great Circus Mistery us	39,95
Illusion of Gaia us	89,95
Indiana Jones	69,95
John Madden Football us	69,95
Jordan Adventure	39,95
Jungle Book	79,95
Jurassic Park 2	69,95
Lemmings 2	79,95
Mickey Mania	59,95
NBA Jam T.E.	99,95
NBA Jam T.E. us	89,95
NBA Live 95 us	99,95
Pirates Dark Water us	69,95
Return of the Jedi us	99,95
Rise of the Robots	69,95
Shaq Fu us	39,95
Skyblazer	69,95
Super Bomberman 2 us	79,95
Super Game Boy	59,95
Vortex us	59,95
Wildsnake us	79,95
WWF Raw	69,95

3DO

Spiel	Preis
FZ-1 PAL	899,–
FZ-1 NTSC	799,–
FZ-10 NTSC	899,–
FZ-10 PAL	948,–
11th Hour	Vorb.
Creature Shock	Vorb.
Demo. Man	119,95
Dirt Racer	Vorb.
Drug Wars	Vorb.
FIFA Soccer	99,95
Flying Nightmares	119,95
Gex	99,95
Gridders	59,95
Immercenary	99,95
Iron Angel	Vorb.
Hell	99,95
Myst	99,95
Need for Speed	119,95
Novastorm	119,95
Off World Interceptor	109,95
Out of this World	79,95
Panzer General	Vorb.
Return Fire	119,95
Rise of the Robots	69,95
Road Rash	119,95
Samurai Shodown	109,95
Seal of Pharao	119,95
Sewer Shark	59,95
Space Ace	Vorb.
Shock Wave dt.	97,95
Shock Wave 2	79,95
Star Blade	119,95
Strahl	109,95
Space Pirates	109,95
Syndicate	119,95
Trip 'd	Vorb.
Theme Park	119,95
VR Stalker	109,95
Way of the Warrior	109,95
Wing Commander 3	119,95
World Cup Golf	119,95
Joypad Adapter (2 Play.)	89,95

PlayStation

Spiel	Preis
Sony PSX inkl. Spiel,	999,–
Joypadverlängerung	39,95
Ace Combat	159,95
Boxers Road	Vorb.
Crime Crackers	149,95
Cosmic Race	159,95
Dark Stalkers/Vampire	Vorb.
Evolution	Vorb.
Gunners Heaven	159,95
Jumping Flash	159,95
Kileak the Blood	179,95
Metal Jacket	Vorb.
Motor Toon Grand Prix	169,95
Parodius	159,95
Perfect Eleven	159,95

JETZT VORBESTELLEN!
ab 21.9.95
Sony Playstation dt. 599,–

Deutsche Spiele ab 21.9.	
Toh Shin Den	89,95
Rapid Reload	89,95
Kileak the Blood	89,95
Novastorm	89,95
Lemmings 3D	89,95
Jumping Flash	89,95
Ridge Race	99,95
Wipe Out	99,95

Spiel	Preis
Philosoma	Vorb.
Raiden Project	179,95
Ridge Racer	159,95
Space Griffin	159,95
Space Pirates	Vorb.
Starblade Alpha	169,95
Tekken	169,95
Toh Shin Den	159,95
Memory Card	89,95
Joypad	89,95
Namco Pad	139,95

SEGA SATURN

Spiel	Preis
Saturn dt. inkl. Spiel	869,–
Saturn us inkl.	949,–
Virtua Fighter	
Saturn jp. Limited Edit. mit Virtua Fighter Remix	1049,–
Saturn Umbau jp/us	79,95
6 Player Adapter	99,95
Lenkrad	159,95
RGB Kabel	49,95
Astal	129,95
Control Pad	89,95
Clockwork Knight	89,95
Daytona USA	139,95
Gale Racer	139,95
Myst	139,95
Panzer Dragoon	139,95
Race Drivin'	Vorb.
Shinobi	119,95
Tama	139,95
Victory Goal	149,95
Wachai Connection	159,95
Virtua Fighter Remix	119,95
Adapter us/jp/dt	89,95

JAGUAR

Spiel	Preis
inkl. 2 Spiele	499,–
CD-Laufwerk	Vorb.
CAT BOX	129,95
Alien vs. Predator	129,95
Aircars	Vorb.
Club Drive	59,95
Checkered Flag II	59,95
Creature Shock	Vorb.
Bubsy	109,95
Double Dragon	99,95
Dragon	119,95

Spiel	Preis
Fight for Life	Vorb.
Pinball Fantasies	119,95
Rayman	119,95
Sensible Soccer	99,95
Syndicate	109,95
Ultra Vortex	Vorb.
Zool	109,95

Video von der E3-Show 39,95
Screenshots aller neuen Games

ZEITSCHRIFTEN
EGM, EGM2, Gamefan, 3DO

Ankauf von gebrauchten Modulen in unseren Ladengeschäften

Ratenkauf möglich!

Preisliste vom 24.07.95

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. dt = deutsche Module, us. = amerikanische Module, jp. = japanische Module. Umtausch ist ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt. Unser Blitzservice: Alle Bestellungen (Lagerware) bis 18 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Vorb = Vorbestellung möglich, lieferbar ab August/Sep, Inh. Alexander Sprung.

Besucht unsere Ladengeschäfte (Hier kein Versand)
Preise können abweichen

FUNTRONIXX KASSEL
Friedrich Ebert Str. 101
Tel.: 0561 - 12477

FUNTRONIXX HERFORD
Mindenerstr. 38
Tel.: 05221 - 84347

FUNTRONIXX UNNA
Massenerstr. 25
Tel.: 02303 - 238080

GAMESTORE ESSEN
Rüttenscheiderstr. 181
Tel.: 0201 - 777225

GAMESTORE DÜSSELDORF
Kölnerstr. 25
Tel.: 0211 - 1649409

Artikel	Preis
Sony Playstation	Fr 499,–
Sony Games JP	Fr 129,–
Saturn Umbau 50/60Hz	Fr 100,–
Saturn Games us	Fr 105,–
Saturn Games jp	Fr 115,–
3DO Games	Fr 90,–

GT-Elektronik SCHWEIZ
Hohlegasse 28
4104 Oberwil
Tel.: 061 401 4171

07461 - 79001

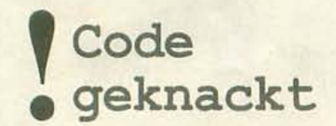
TRADELINK Spieleversand • Eltastr. 8 • 78532 Tuttlingen • Tel.: 07461 - 79001 • Fax: - 79003
Händleranfragen erwünscht • Franchisepartner gesucht

Die Logos sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen.

Super Nintendo

International Superstar Soccer

Markus Schoirer aus Fantasien 3 kann auch anders, nämlich ganz bodenständig eine Runde Zoccer socken – oder so. Wer dabei nur glückliche Spieler wetzen sehen will, der sollte, nachdem das Konami-Logo verschwunden ist, im üblichen Superstar Soccer-Screen auf dem zweiten Joypad oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A drücken. So wird zum Beispiel auch dem rumänischen Megastar *Holowaty* nie mehr das Lachen vergehen. Im *Substitute Screen* könnt Ihr übrigens danach die Früchte des Cheats begutachten.



Täglich erstrecken sich mehrere Deziliter Paßwortlösung über meinen Schreibtisch. Trotz der fröhlichen Filtrierarbeit freue ich mich über jeden Code, den Ihr mir zukommen laßt.

Super Nintendo

X-Men: Mutant Apocalypse

Wahrlich lange hat sich Nicolas Spohr aus Asperg gedulden müssen, um seinen Namen an dieser Stelle wiederzufinden. Da aber X-Men erst kürzlich als Pal-Version erschienen ist und Nico den Import-Magneto bereits Anfang des Jahres besiegt hatte, kam's zu der bedauerlichen Verzögerung. Seine Paßwörter seht Ihr links in Form von Screenshots, was folgt, sind allgemeine Weisheiten, die Endgegner betreffend:

Level 2, Queen Brood
Schlitzer im Sprung, auf den Kopf zielen und in den Stachel rutschen. Dabei auf die kleinen Broods aufpassen. Bester Charakter ist Wolverine.

Level 3, Tusk
Die kleinen Tuskettes mit dem Stock wegschlagen, den großen Tusk mit einer Stock-/Karten-Kombination, drei mal Y und Gambit-Combo erledigen. Bester Charakter ist Gambit.

Level 4, Apocalypse
Warten, an welcher Stelle er auftaucht und was er macht. Bei Bohrarm und Feuerkugel am besten drüberspringen und die Klauen-Attacke ausführen, bei den Stacheln Abstand halten und ebenfalls Klauen-Attacke anwenden. Bester Charakter ist Wolverine.

Level 5, Omega Red
Warten, bis er von der Decke kommt, dann Schlag-/Kick-Kombination. Aufpassen, wenn er seine Fangarme in den Boden steckt, müßt Ihr hochspringen. Wer mit dem Energiestrahl umgehen kann (am besten bei Super Street Fighter 2 mit Ryu üben) sollte ihn damit aus einiger Entfernung beschießen.

Level 6, Juggernaut
Rangehen, Stock-/Kick-Kombination und schnell zurückziehen. Wenn der Juggernaut abblockt, sollte man lieber flüchten. Kommt er angerannt, auf eine der Plattformen hochspringen. Er hält dann unter einem an und schlägt nach oben. Jetzt heißt es von der Plattform runterspringen, neben ihm landen und die Stock-/Kick-Kombination anwenden.

Wat reden die Leute nur die ganze Zeit von Avalon? Es konnte doch in Amerika noch niemand wissen, daß Virgin bei uns den Vertrieb übernimmt.

Level 7, Exodus
Aufpassen, dieser Feind kämpft nicht alleine! Die Wache, die immer wieder auftaucht, sollte man mit der Klauen-Attacke angreifen.



Level 2



Level 3



Level 4



Level 5



Level 6



Level 7



Die X-Männer haben alle Hände voll zu tun bei derlei Schurken

Wenn sie ächzt, habt Ihr sie besiegt. Jetzt habt Ihr ein paar Sekunden lang Zeit, Exodus anzugreifen. Vorsicht, er kann Energiestrahlen abschießen! Immer wieder in seine Richtung hochspringen und so oft zuschlagen, wie es geht. Wenn er verschwindet und Ihr ihn nirgends auftauchen seht, dann erscheint er mit einem Kick von oben. Ausweichen und zuschlagen heißt hier die Devise.

Level 7, Generator

Springt auf einen der kleinen Kästen, oder klettert daran hoch, und schlagt dauernd zu, wenn sich der Generator links oder rechts neben Euch befindet. Wenn er schießt, ducken oder drüberspringen. Einfach abwarten, die meisten Schüsse treffen sowieso den Kasten.

Level 7, Magneto

El Bosso ist ein Fiesling mit 'nem Energieschild. An der linken oder rechten Wand ganz nach oben klettern (wenn Ihr die Schwebeplattformen als Zwischenstationen benützt, um schneller nach oben zu kommen, müßt Ihr SEHR auf Magneto achten). Schießt Magneto die Energiekugel auf Euch, heißt es drüberspringen, in ihm landen und zuschlagen. Danach wieder nach oben klettern (dasselbe Spielchen mit den Stahlplatten). Nach solchen Attacken (zwei oder drei hintereinander) öffnet er kurz den Schild: springen und zuschlagen. Es macht nichts, wenn Ihr ein Leben verliert. Die Energie, die Ihr ihm abgezogen habt, fehlt ihm dann trotzdem, selbst wenn Ihr einen anderen Charakter auswählt.

Man sollte in der Trainingsmission mit Wolverine üben. Im siebten Level müßt Ihr ihn gut beherrschen, um das Spiel zu meistern. Ebenfalls im siebten Level führt, nach dem Kampf mit Exodus, außerdem rechts ein Schacht nach unten zum Generator. Ungefähr in der Mitte kann man sich ein Extraleben angeln. Aufpassen, welches Bild gezeigt wird!



Lukas Geissmann, CH-Zofingen

GALERIE 2



Kampf den Drogenbaronen: Jetzt erst wurde die SNES-Umsetzung ausgeliefert, für Mega Drive-Besitzer ist JS längst kalter Kaffee.

Super Nintendo

Jungle Strike

Ulrich Wimmeroth aus Köln konnte bereits vor zwei Monaten mit seinen Paßwörtern aufwarten. Da geht die Goldmedaille verdientermaßen in rheinische Gefilde. Wally Wallraff aus Kerpen-Brüggen hat dann ein wenig später den fehlenden Code für den Abspann beigesteuert.

Level	Code
2	8QJW9Y83C0P#
3	HQLWSF8WR0KT
4	YPL2X28YH0KT
5	KRZ5D#8660Q#
6	CRZ44K4880ST
7	YSCTN666R0NT
8	0RWXZK29R0QT
9	KSWVFP93R0N#
Abspann	0P477F81#0L#

Wer darüber hinaus noch Probleme hat und eventuell Levelkarten benötigt, möge doch bitte in der VG 10/93 nachschlagen. Dort haben wir bereits eine Komplettlösung zur Mega Drive-Version veröffentlicht, die mit dieser hier identisch ist.



Mit dem richtigen Paßwort geht's direkt zur Siegesparade

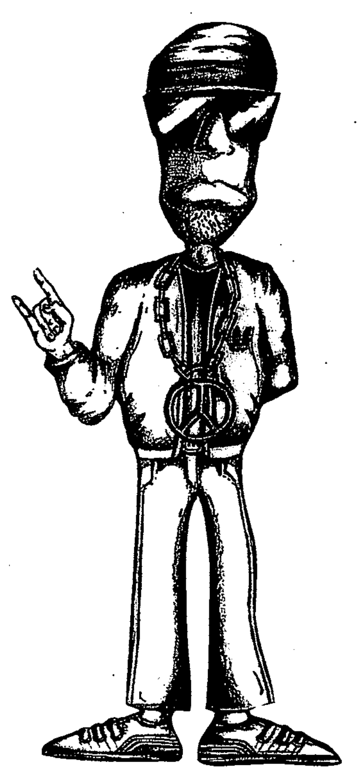
Mega Drive

Theme Park

Patrick Kappes aus Lauda schickte uns als erster seine regulären Codes. Im Anschluß gesellen sich dann noch zwei weitere Tips aus Rheda und Bielefeld hinzu.

8AAACAAAAWK
JAAALAAAB5C
7AACLAAADX4
XAJCLAAAD98
CAKCLAAAGP4
SAKCQAAAJND
TAKCQJAALP3
5AKCQJEAN8N
EAKCRJEAQRB
LAKDRJEARMK
8APDRJEAQ3N
EAPWRJEAHF7
8APWR2EARF9
9APWR2GALAJ
4APW92GAKMK
PAPW93GANL3
SAPW93HAYSN
KAPW97HASJQ
3APW99HAYNW
3APW99RAX66
3ARW99RAE8J
0ARW999AHLG
MAR5999APWE

Philippe Geisler Schrägstrich Bielefeld macht bösen, streikenden Arbeitern Dampf. Um sie wieder auf Trab zu bringen müßt Ihr das Fragezeichen-Icon anwählen und damit auf den Angestellten klicken, mit Hilfe des Greifer-Icons an eine beliebige Stelle im Park setzen, und siehe da, er rackert munter weiter.



Friedlichere Töne von Lukas G.

GALERIE 3

Markus Kleinhenrich aus Rheda-Wiedenbrück rät: Gebt als Paßwort 3ER9998LWEL ein und Ihr habt über 300 000 000$ zur Verfügung und nur noch Europa wartet auf Euren Parkbau. Um die Gehalts- oder Warenverhandlungen zufriedenstellend abzuschließen, müßt Ihr folgendes tun: rennt zuerst zur Gegnerhand, stoppt kurz vorher ab und rennt dann zurück zum linken Bildrand. Tut dies so oft wie möglich und Ihr erzielt ein passables Ergebnis.

Mega Drive

Lemmings 2

Frank Hildemann aus Wolfenbüttel hat sich zwar enorme Mühe gemacht, alle 120 Levelcodes per Hand auf vier DIN A 4-Seiten niederzuschreiben. Zu seinem Pech war aber der Chrischdoffel Esser aus Kerpen zwei Wochen eher dran.

Der feuchte Händedruck geht somit nach Wolfenbüttel und das Gold nach Kerpen.

Apropos Gold, dies sind jeweils nur die letzten Codes, dh. alle Level sind zu 100% auf Gold geschafft. Ihr müßt nur noch das letzte Level eines beliebigen Stammes durchspielen, um den vollen Abspann zu sehen.

Sports:	LOPGHPMBOBHBPIJMFODHJP
Beach:	PDBGBLJFMOGJLFFLONBHJL
Outdoor:	DICCFBMIHEECCFJEELCGFD
Cave:	OHLPOHPHPNPPAAEAEADACA
Shadow:	FNIJNEHCDNKAFBCJNEIKFF
Space:	OIDMBOBDILMGODDCDJKMFO
Polar:	ELDPLPOPPPAAACACAAEAEA
Highland:	BFHDLKNNCPLHOLPNADIDMC
Circus:	MLJNNCGLLGNLCODHKLNNPC
Classic:	IPNNAPJHMLOFPEHHLLBOCP
Medieval:	JNKANAGIFEDKCFJGENKHFE
Egyptian:	HBNPPBPJHNPOJPNPPHPPAA

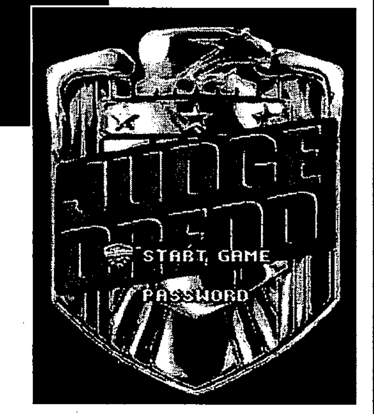


Theme Park ist einfach spitze, man kennt es nur leider bereits vom PC

VERSION 2.04g
ENTER PASSWORD:
XCWU

PASSWORD VALID

Jetzt könnt Ihr auch trotz fehlender Disks in jedem Level wieder einsteigen



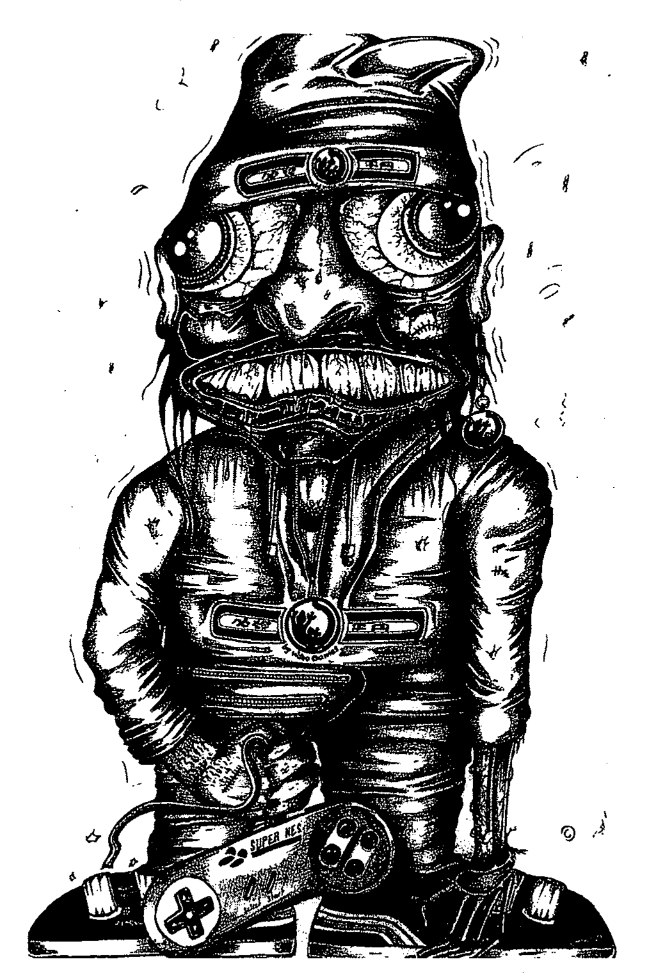
Super Nintendo

Judge Dredd

In diesem Fall kann Wally Raffke aus Kerpen so richtig absahnen: alle 12 Sicherheits-Disketten hat der Mensch gefunden. Korrekt!

Paßwort	Stage
YVVP	Heavenly Heaven
QBGQ	Riot
VFPD	Council 1
CPRY	Council 2
FCWZ	Council Chamber
RLFJ	Statue of Liberty
TDYT	Janus Lab
VYRX	Sewer Network
CRQF	Hostages
QBTV	City Towers
VMTB	Justice One
XCWV	Earth

Folgende Codes können wahlweise für die Level 6-12 eingesetzt werden (?!@#): CBBY - CNRN - DXHG - TMKT - YGRZ - TQZH



GALERIE 4

Lukas Geissmann, CH-Zofingen



Letzte Ausgabe war einfach kein Platz mehr. Diesen Monat gibt es aber wieder frische Codes. Geld kann man in dieser Rubrik zwar nicht verdienen, aber das wißt Ihr ja bereits...

Jungle Strike (SN)
Martin Osterberg aus Koblenz hat sie erknobelt:

7E08B203	unendlich Leben (gilt für alle Fahrzeuge)
7F113409	unendlich Hellfire (nur Comanche)
7F11363C	unendlich Hydras (nur Comanche)
7F113262	unendlich Fuel (nur Comanche)

R-Type III (SN)
Noch mehr Codes von Martin Osterberg/ Koblenz

7E03DCD9	Beam in nur einer Sekunde aufladen
7E114480	Unbesiegbarkeit (auch durch Mauern fliegen)

True Lies (SN)
Jörg Wallraf aus Kerpen hat folgende Codes erspielt:
Für "XX" können verschieden hohe Werte eingegeben werden

7E1A57XX	Anzahl der Leben
7E00A9XX	Code für Machine Gun
7E00ABXX	Code für Granaten
7E00A7XX	Code für Pistole
7E2D38XX	Code für Energie
7E00ADXX	Code für Minen
7E00AFXX	Code für Flammenwerfer

X-Men (SN)
Noch mehr Codes von Wally aus Kerpen-Brüggen:

7E0C3510	unendlich Energie
7E0C4405	mehr Speed
7E0B7E05	unendl. Leben Wolverine
7E0B7F05	unendl. Leben Cyclops
7E0B8005	unendl. Leben Psylocke
7E0B8105	unendl. Leben Gambit
7E0B8205	unendl. Leben Beast

Flink (MD)

FFA2CB0003	unendlich Leben

Judge Dredd (MD)
Ein Dankeschön an Patrik Sünwoldt aus Jesenwang:

FF2B2E0004	unendlich Leben
FF2B410086	unendlich Energie
FF316B0003	unendlich Granaten
FF31690005	unendlich Abprallgeschosse
FF31730003	unendlich Wärmesucher
FF31770004	unendlich Boing-Blasen
FF31750003	unendlich Doppelwumme
FF316D0006	unendlich Sprengrakete
FF316F0004	unendlich Brandgeschosse
FF31710006	unendlich Panzerbrecher

Stargate (MD)

FFFC620003	unendlich Energie

Da beim Eintippen so vieler langweiliger Zahlen Fehler passieren können, sind alle Angaben ohne Gewähr

Außerdem funktionieren manche neuen Codes nicht beim Action Replay 1, während hingegen alle alten Codes ohne Probleme beim neuen ARP 2 hinhauen..

Der dicke Otto

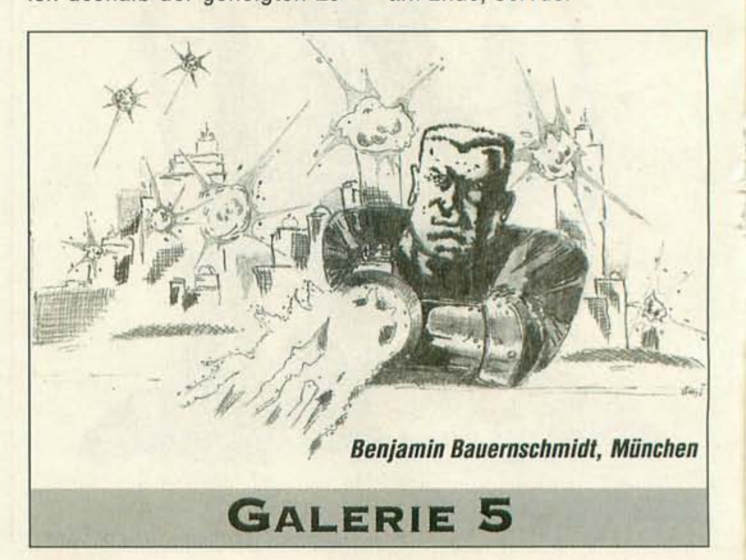
Wie sagen neunmalkluge Familienmitglieder nur zu oft? "Du wirst Dich schon umschauen, es kommt noch mal ganz dicke". Hier habt Ihr nun den Salat:



Der Käufer dieses Spiels bekommt unerwartet viel Humor fürs Geld

Gölf ABC

Gameboy-Spiele von irgendwelchen 08/15-Firmen sind eigentlich kaum eine Erwähnung mehr wert, ganz zu schweigen von Golfsimulationen auf besagtem Handheld. Bei dem Spiel *Golf Classic* von *Malibu* "lohnt" sich allerdings ein verschämter Blick. Vor allem die Spielanleitung bei dieser mittleren Katastrophe sollte man sich einmal reinziehen. Abgesehen davon, daß kaum ein Satz in dem ganzen Heftchen ohne Rechtschreibfehler auskommt – an manchen Stellen versteht Ihr die Welt nicht mehr. Zum Abschluß möchte ich deshalb der geneigten Leserschaft ein Zitat von meiner Lieblingsseite mit auf den Weg geben. So steht's geschrieben: "Um den Ball zu schlagen, betätigen Sie Taste A und halten Sie sie niedergedröckt, bis sich der Schläger öber Ihrem Kopf parallel zum Boden befindet. Lassen Sie die Taste A los, um den Schläger abzuschwingen. Betätigen Sie Taste A ein weiteres Mal, um beim Treffen des Balls Ihre Handgelenke zu entspannen und öbereinander drehen zu lassen, um Ihren Schläger durch den Ball richtig zu beschleunigen (=Snap, zuschlagen)." Zitat Ende, Tips am Ende, Servus.



Benjamin Bauernschmidt, München

GALERIE 5

HIGH SCORE GAMES

089 / 96 24 24 96

NEXT GENERATION



+



+



+



= **1039,-**



+





= **689,-**

SUPER NINTENDO

Killer Instinct	us	August
S. Mario World 2	jp	199.-
Weapon Lord	us	Sept.
Batman Forever	dv	119.-
Chrono Trigger	us	Sept.
Secret of the Stars	us	119.-
Demolition Man	dv	119.-
Asterix + Obelix	dv	119.-
Theme Park	dv	129.-
Primal Rage	dv	139.-
Shadowrun	dv	129.-
Demons Crest	dv	99.-
BC Kid	dv	99.-
Castlevania 2	dv	139.-
Power Rangers 2	dv	129.-
Prehistoric Man	us	129,-
Star Trek-Deep Space Nine	dv	129.-
Lost Vikings 2	dv	105.-
Stargate	dv	99.-
NBA Jam T.E.	dv	79.-
FIFA Soccer	dv	69.-
Turrican 2	dv	119.-
Wild Guns	dv	129.-
Prehistoric Man	us	Sept.
Action Replay 3	dv	99.-

3DO

Flying Nightmare	us	August
Space Hulk	us	Sept.
Panzer General	dv	99.-
Casper	us	119,-
11th Hour	dv	Sept.
NHL 96	dv	Sept.
PGA Golf 96	dv	Sept.
Dragon Lore	dv	99.-
Creature Shock	dv	109.-
Syndicate	dv	99.-
Wing Commander 3	dv	109.-
Killing Time	us	Sept.
Kingdom o.t.far Reaches	dv	109.-

MEGADRIVE/CD/32X

Comic Zone	dv	109.-
Lunar 2 cd	us	August
Batman + Robin	dv	109.-
Story of Thor	dv	99.-
Soleil	dv	99.-
Landstalker	dv	99.-
Shining Force 2	dv	99.-
Primal Rage	dv	119.-
Mega Man W.W.	dv	89.-
Slammaster	dv	105.-
Motherbase 32x	dv	119.-
Stellar Assault 32x	dv	139.-
Fahrenheit cd	dv	115.-
Mega Drive Grundgerät	dv	169.-
Mega Drive + Story of Thor	dv	259.-
Wayne Gretzky	dv	89.-
Psycho Pinball	dv	99.-
Mr. Nutz 2	dv	109.-
Samurai Shodown cd	dv	85.-
Fatal Fury Special cd	dv	85.-
The Punisher	dv	109.-
F-1 Championship	dv	99.-
Alien Soldier	dv	89.-
Sonic Compilation	dv	119.-

SEGA SATURN

NBA Jam T.E.	dv	95,-
Street Fighter the Movie	dv	95,-
Virtua Racing	dv	99,-
Universaladapter (alle Formate)	dv	89,-
Panzer Dragon	dv	109,-
Pebble Beach Golf	dv	99,-
Bug	dv	109,-
Myst	dv	99,-
Lenkrad	dv	129,-
Memory Card	dv	99,-
Controllpad	dv	39,-
6-Spiele Adapter	dv	69,-
Virtua Stick	dv	79,-
Antennenkabel	dv	55,-
Sega Saturn	dv	739,-
Victory Goal	dv	99,-

SEGA SATURN

Daytona	dv	129,-
Virtua Fighter	dv	119,-
Saturn mit 3 Spielen	dv	1039,-
Virtua Fighter Remix	jp	119,-
Astal	us	119,-
Shining Wisdom	jp	149,-
Ray Earth	jp	August
World Advanced Strategie	jp	Sept.
Rayman	jp	Sept.
Greatest Nine	jp	149,-
Grand Chaser	jp	149,-
Clockwork Knight 2	jp	129,-
Battle Monsters	jp	149,-
Race Drivin	jp	139,-
Shinobi X	jp	129,-
D's Table	jp	179,-

PLAY STATION

Play Station	dv	599,-
Play Station & Ridge Racer	dv	689.-
NBA Jam T.E.	dv	95,-
Street Fighter the Movie	dv	95,-
Panzer General	dv	99,-
Killeak the Blood	dv	95,-
Wipe out	dv	105,-
Lemmings 3D	dv	95,-
Rayman	jp	August

PLAY STATION

Magic Beast Warrior	jp	159,-
Ace Combat	jp	169,-
Gundam	jp	139,-
Ridge Racer	dv	105,-
Tekken	dv	115,-
Toh Shin den	dv	95,-
Formation Soccer	jp	August
Zeitgeist	jp	Sept.
Zero Divide	jp	August
Dragon Ball Z	jp	199,-
Philosoma	jp	179,-
Jumping Flash	jp	95,-
Gunners Heaven	jp	179,-
Joypad 6-Bottom	dv	79,-
Novastorm	dv	95,-
Rapid Reload	dv	95,-
Controller	dv	55,-
Joypad Verlängerung	dv	35,-
Memory Card	dv	49,-
Destruction Derby	dv	105,-

Versandkosten
Nachnahme + 10,- DM

Express + 9,- DM

Schnellservice
Lieferbare Spiele werden am Tag der Bestellung versendet.

DV = Deutsche Version; EV = Europäische Version; JP = Japanische Version; US = Amerikanische Version

Ladengeschäfte:

München Herzogstr. 2 (Münchner Freiheit) Tel. 089 / 344 388
Oldenburg Kurwickstr. 2 (Fußgängerzone) Tel. 04 41 / 1 22 33
Augsburg Fuggerstr. 4-6 (Königsplatz) Tel. 08 21 / 31 31 34
(Ladenpreise können variieren) Fax 089 / 9 61 41 00

Händler willkommen
(Gewerbenachweis erforderlich)

Ohr-Trouble

Neulich habe ich mein Super Nintendo mit zwei Chinch-Steckern an die Stereo-Anlage angeschlossen. Die hat aber keinen "AUX"-Eingang. Deshalb habe ich den "Phono"-Anschluß benutzt (die selben Stecker). Soweit, so gut. Der Ton vom Super Nintendo kommt 'rüber, doch leider rauscht und kracht es so sehr, daß man vom Spielton nur noch sehr wenig hört. Außerdem ist der Tonpegel vom Super Nintendo derart hoch, daß ich den Lautstärkeregler nur ein bißchen aufdrehen muß und der Sound trotzdem schon so laut ist, als würde ich volle Kanne CD hören. Ich habe auch schon versucht, unseren SAT-Empfänger anzuschließen, aber das Ergebnis war dasselbe. Ist meine Stereoanlage (Sony) defekt, oder ist sie einfach nicht geeignet?

Christian Lindenberger, Feldkirchen/Donau

Tja, daß es dröhnt und kracht, wundert mich überhaupt nicht. Das Problem ist nämlich folgendes: Ein Plattenspieler liefert nur ein paar millionstel Volt an den Verstärker. Deshalb sitzt hinter den "Phono"-Buchsen ein sogenannter Plattenspieler-Vorverstärker. Er verstärkt und entzerrt das Plattenspielersignal zu einem Format, das die Endstufe dann gut verarbeiten kann. Wenn Du jetzt aber mit einem normalen Audio-Signal (bis zu drei Volt) in diesen Eingang hineinbrätst, wird der Vorverstärker völlig überfahren. Das Signal wird so stark aufgeblasen, daß die Signalstärke sowohl für den Vorverstärker als auch die Endstufe viel zu hoch ist. Daher kommt die hohe Lautstärke und das üble Rauschen. Wenn Du keinen anderen Eingang an Deiner Anlage frei hast, fürchte ich, daß Du Dir ein anderes Gerät zulegen mußt, um den Super-Nintendo-Sound wiederzugeben. *An eine Phono-Buchse kann man nur einen* Plattenspieler anschließen.

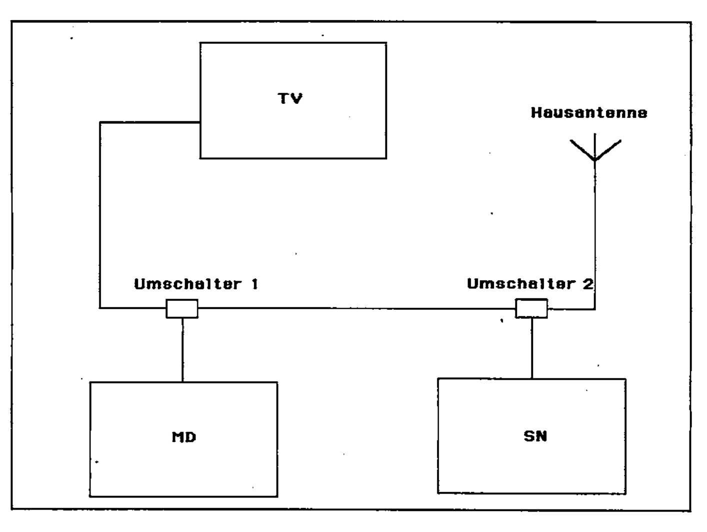
Zauber, zauber, durchgeschleift

Ich besitze ein Mega Drive, ein Super Nintendo und einen Fernseher. Wenn ich das Mega Drive benutzen will, muß immer zuerst das Super Nintendo ausstecken und umgekehrt, aber so muß es ja wohl sein (habe ich zumindest gedacht, bis...). Nun hat mir eine Freundin erzählt, daß sie ein Mega Drive und ein Super Nintendo zugleich an ihren Fernseher angeschlossen hat. Das solle auch einwandfrei funktionieren, sagt sie. Auf die Frage, wie das geht, erhielt ich die Auskunft, daß sie das Super Nintendo an das Mega Drive angeschlossen hat (???). Geht das überhaupt, und wenn ja, wie? **Krisztina Nagy, Wien**

(Tom Petty? Ehrlich? ...rotwerd...) Also das mit dem Anschluß geht schon. Wenn ich das richtig interpretiere, benutzt Deine Freundin die Antennenausgänge der beiden Konsolen. Da gibt's ja immer diesen schlauen Umschalter (Konsole – Antenne) als Zubehör. Wenn man nun an den Antennenanschluß des Super-Nintendo-Umschalters das Mega Drive anschließt, kann man ohne Umstecken zwei Kisten an einem Fernseher betreiben. Steckst Du jetzt noch die Hausantenne in den Antenneneingang des Mega Drives, kannst Du auch noch fernsehen, ohne umzustecken. Allerdings können sich die Konsolen gegenseitig (oder auch den Fernsehempfang) stören, deshalb solltest Du immer nur eine einschalten (beim Fernsehen keine). Sauberer geht's aber auch über Video oder Scart (vorausgesetzt, Dein TV hat eine Video-In-Buchse oder einen 21poligen Scartanschluß). Dann müßtest Du Dir allerdings einen entsprechenden Umschalter zulegen (gibt's im gutsortieren Fachhandel). Das ist zwar nicht gerade die billigste Lösung, Bild- und Tonqualität werden's Dir aber danken; Störungen gibt's dann auch keine mehr.



Das am meisten gefragte Thema ist diesmal (komischerweise) ein 50/60 Hz-Umbau für Segas Saturn. Wieso nicht einfach einen deutschen kaufen, hä? Ein weiteres ungelöstes Mysterium ist wohl nach wie vor der Scart-Stecker. Nächstes Mal bring' ich Euch mal die komplette Belegung mit, damit Ihr wißt, was los ist (versprochen!).



Saturn schaltbar

Wo kann ich meinen Saturn umbauen lassen (Umschaltung 50/60Hz), damit die schwarzen Balken oberhalb und unterhalb des Bildschirms verschwinden?

Ioannis Grigoriadis

Umbauen lassen kannst Du Deine Kiste beispielsweise bei Wolfsoft (02622/83517). Die Kosten belaufen sich auf etwa 100 Mark. Ob damit allerdings die Balken verschwinden, kann ich nicht versprechen; das kommt ein bißchen auf Deinen Fernseher an.

FF3 und Umbau

Ich nenne ein deutsches Super Nintendo samt Adapter für ausländische Spiele mein Eigen. Da ich mir jetzt Final Fantasy 3 zugelegt habe und die bekannten Probleme aufgetreten sind, frage ich mich, ob es nicht besser wäre, mein Super Nintendo auf 50/60 Hz umbauen zu lassen (zur Lösung der FF3-Probleme).

Robert Endress, Stuttgart

Also, soweit wir das testen konnten, gibt es keinerlei Probleme mit einem umgebauten (umschaltbaren) Super Nintendo und *Final Fantasy 3*. Nach wie vor ist der Umbau die sauberste Lösung, wenn es um Kompatibilitätsprobleme geht. Ein weiterer Vorteil: Man kann das Modul nicht verkehrt herum benutzen und seine Konsole schrotten, wie das schon vielen Adapterverwendern passiert ist.

Action-Replay-Gefahr

Ich habe vor, mir in nächster Zeit ein Action Replay Pro 2 für mein Super Nintendo zu kaufen. Schadet es dem Super Nintendo oder dem Spiel, wenn man ein Action Replay verwendet?

Schadet es der Konsole oder dem Modul irgendwie, wenn durch das Action Replay ein Programmabsturz ausgelöst wird?

In den meisten Nintendo-Spieleanleitungen steht auf der letzten Seite etwas über Geräte, die das Spiel beeinflussen und dadurch beschädigen können. Ist damit das Action Replay gemeint?

Alexander Woeckel, Oberhausen

Generell geht von einem Action Replay keine Gefahr aus, außer, daß man das Modul verkehrtherum aufstecken kann. Dann reitet für gewöhnlich die Konsole ab, aber das läßt sich doch vermeiden, oder? Ein Programmabsturz ist eigentlich immer ein Software-Fehler. Das verkraftet das Super Nintendo ohne Probleme. Mit der Warnung in den Nintendo-Anleitungen will sich Big N gegen Garantieansprüche absichern. Geht das Super Nintendo kaputt, während ein Schummelmodul draufsteckt, gibt's keine Garantiereparatur (also lieber nix sagen, wenn's so passiert ist).

Zum Thema **Action Replay für den Saturn**:

Was demnächst kommt, ist ein Action Replay für den Modulschacht (Kostenpunkt ca. 120 Mark), mit dem man in "alter Manier" Codes eingeben kann. Allerdings ist es nicht möglich, damit die Schummel-Codes selbst herauszufinden. Dazu wird Dataflash ein Erweiterungskit anbieten, mit dem man das Ganze an einen PC anschließen kann. Erst dann sind Code-Suche oder Debugging möglich (was der Spaß kosten wird, weiß allerdings noch niemand). Die Codes für das Modul werden in den Videospiele-Magazinen veröffentlicht und liegen dem Action Replay bei.

Bildstörung

Ich habe ein Anschlußproblem mit meinem PAL-Saturn. Bei direktem Anschluß an den Fernseher per RGB-Kabel ist alles in Ordnung. Wenn ich den Saturn über meinen Vierfach-Umschalter anschließe, an dem auch noch andere Konsolen (MD, Super Nintendo und Neo Geo) hängen, habe ich Bild- und Tonstörungen. Die anderen Geräte funktionieren einwandfrei, haben auch RGB-Anschlüsse, Bild und Ton kommen fehlerfrei. Vom Händler habe ich gehört, daß das Phänomen auch bei anderen Kunden aufgetreten sei, er wisse aber auch nicht, warum. Habt Ihr eine Lösung?

Wolfgang Schwarz, Gänserndorf

Vermutlich ist's der Umschalter. *Echte* RGB-Umschalter sind nämlich sehr selten. Außerdem sind die Dinger ziemlich teuer, da mehr Leitungen durchgeschaltet werden müssen, als bei einem normalen Video-Umschalter. Daß an der Switch-Box Scart-Anschlüsse dran sind, heißt nicht viel. Meist sind hier nur Video und Ton verbunden. Möglicherweise liegt hier Dein Problem. Das RGB-Kabel des Saturn könnte "RGB-only" sein, während bei den anderen Konsolen Normal-Video (anstelle von RGB) übertragen wird. Allerdings müßte dann der Saturn-Ton in Ordnung sein (wird bei Video und RGB über dieselben Leitungen geschickt). Interessant wäre, was passiert, wenn Du eine der anderen Konsolen über den Anschluß laufen läßt, an dem Du es mit dem Saturn versucht hast. Tritt ein Fehler auf, hat der Umschalter 'ne Macke, geht's problemlos, müßtest Du

mit TV, Saturn und Umschalter mal die nächste Fernsehwerkstatt aufsuchen. Wenn's ohne Umschalter funktioniert, muß es auch mit klappen.

Speichern bei Import?

Ich habe mir vor einiger Zeit zwei Importspiele für mein Mega CD gekauft (beide haben Speicheroption). Da ich den CDX-Adapter benötige, kann ich das Speichermodul für das Mega CD nicht mehr verwenden. Für einen Spieler reicht der Speicherplatz im Mega CD ja aus, wenn aber mehrere Leute dasselbe Spiel durchzocken wollen, kann man anfangen, die Spielstände zwischen MCD-Speicher und Speichermodul hin- und herzuschieben (was bei umfangreichen Spielen wie "Shining Force CD" ziemlich lästig wird). Kann ich mir das ganze Theater nicht sparen, indem ich einen 50/60 Hz-Adapter vor das Speichermodul stecke? Muß die Konsole (und CD) umgebaut werden? Was muß ich dabei wegen meines Fernsehers beachten?

Christian Gilka, Barth

Neues vom Fimo-Mann (vgl. 5/94): Ich fürchte, ich muß Dich leider enttäuschen, Du wirst weiterhin die Speicherstände zwischen Modul und MCD-Speicher hin- und herkopieren müssen. Einen Adapter, auf den man das Speichermodul aufstecken kann, gibt es meines Wissens nicht. Ein Umbau ist technisch möglich. Allerdings ist er illegal und deswegen macht ihn keiner. Der Umbau für das Mega CD bestünde aus der Umschaltung zwischen zwei Betriebssystemen (PAL und NTSC). Das ausländische Betriebssystem müßte erst raubkopiert (pfuipfuipfui) werden, um auf EPROM für die Umschaltung verfügbar zu sein. Wie Du siehst, ist der technische Aufwand ziemlich groß (hohe Kosten) und aufgrund der rechtlichen Lage macht sich niemand mit einem solchen Umbau die Finger schmutzig. Ein CDX-Adapter mit durchgeführten Kontakten ist nicht geplant

Ruckel-32X

Seit einiger Zeit ruckelt mein Fernseher (wird schwarzweiß) und meine 32X-Spiele bleiben stehen. Könnt Ihr mir sagen, was da nicht stimmt? Wie läuft das mit dem "Repair-Service" ab?

Robert Franiatte, Stuttgart

Also, wenn das Bild stehenbleibt, kann es eigentlich nur an der Konsole (32X oder Mega Drive) liegen, es sei denn, Du besitzt einen dieser neumodischen "100 Hz-Digitalfernseher" mit Standbildfunktion. Fällt bei einem solchen TV das Bildsignal aus, zeigt er nämlich nur noch das zuletzt gespeicherte Bild. Falls Deine Konsolen "offiziell" gekauft sind, pack' sie in einen großen, gut gepolsterten Karton und schick' sie an Sega Deutschland zum Kostenvoranschlag. Am besten schickst Du ein Spiel mit, bei dem der Fehler auch ganz bestimmt auftritt. Eine exakte Fehlerbeschreibung macht's den Leuten in der Sega-Werkstatt auch einfacher. Falls Du Import-Geräte hast, mußt Du die größeren Händler abklappern und nachfragen, ob sie Deine Geräte reparieren können (ebenfalls Kostenvoranschlag machen lassen, Spiel und Fehlerbeschreibung beilegen)



MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Rat & Tat
Postfach 1304
85531 Haar/München



Schülerwettbewerb
Creativ`95

sponsored by:

MAGNA MEDIA







PCgo!

Das Motto:

„Erlebnis Computer"

Anzeigen, Plakate, Rundfunkspots, Videoclips oder Computer-Animationen – alles ist möglich.

Die besten Arbeiten werden in Zeitschriften und auf Plakaten zu sehen sein. und im Kino, Fernsehen oder Rundfunk "laufen".

Laßt Eurer Kreativität freien Lauf. Macht Werbung mit und für den Computer

-Klasse Preise warten auf Euch

-Weitere Informationen erhalten Sie telefonisch unter 089/12 15 69-26

Mitmachen und tolle Preise gewinnen!

*Anmeldeschluß: 02. Oktober 1995

bits & fun´95

IN MÜNCHEN VOM 24.-26. NOVEMBER

MAILOMANIA

Nebenbei

(Super Nindento)
SUPER ICE HOCKEY
Sted vorne dra neben
euer goli,steld Opzion ein
und
GMEN ein.Giebt goli ein bas,
Was basiert Jetzt.

Andreas Truog, Chur CH

Moderne Lyrik? Ein Tip? Eine Frage? Eine Flugeidechse? Ägypten? Wkrnzkrm?

Preisfrage

Wie könnt Ihr unkommentiert stehenlassen, wenn einer in seinem Leserbrief behauptet, das Ultra 64 würde wohl eher 600 als 300 Mark kosten? Ich dachte immer, das Teil soll sooo günstig sein.

Janis Schibalsk, Kiel

Da das Ultra 64 noch nicht mit einem Preisschildchen in einem deutschen Laden steht, hat man als Interessierter leider nur zwei Möglichkeiten: Entweder man glaubt, was Nintendo sagt, oder man schätzt den Preis eines derart leistungsfähigen Systems selber ab. Da die meisten Insider den Nintendo-Preis schlicht für nicht machbar halten, kursieren halt die unterschiedlichsten Gerüchte. Stellt Euch doch mal folgende Situation vor: Ein Hersteller kündigt eine neue Konsole an, und das zu einem Preis, den jeder bezahlen kann. Die Leute denken sich "Wenn das Teil so billig ist, kaufe ich es doch sofort, wenn's auf dem Markt ist". Jetzt kommt die Konsole in die Läden und kostet plötzlich fast das Doppelte. Was glaubt Ihr, wie viele potentielle Käufer sich mit "Nee, das ist mir zu teuer" abwenden? Wenn Ihr mich fragt, kaum einer. Vermutlich würde die ganze Käuferschar erstmal murren und dann doch tiefer in die Tasche greifen. Das ist zwar nicht gerade feines Marketing, aber glaubt mir, funktionieren würde es. Die Werbestrategen der großen Hersteller sind hochbezahlte Leute, und das aus gutem Grund. Mit Gerissenheit lassen sich immer noch die meisten Mäuse machen. Also, wer ein Ultra 64 haben will, sollte mal lieber ein bißchen mehr als 300 Mark sparen. Wenn's doch so billig hergeht wie Nintendo behauptet, habt Ihr gleich noch Kohle für ein paar Spiele!



Gerade wieder im Land und schon übel eingespannt – da unser hu nicht auf mehr als vier Ebenen multitasken kann, spielt diesmal der Jan den Briefkastenonkel. Ich hab das Material gesichtet und bin aufs Angenehmste überrascht. Ich glaub', Leserbriefe mach' ich jetzt öfter! (jaja! Anm. hu)

Der Markt ist leer?

Ich bin seit längerem auf der Suche nach Jimmy Connor's Pro Tennis Tour für mein Super Nintendo. In jedem Laden, bei dem ich nachgefragt habe, erhielt ich so ungefähr die selben Antworten: "Gibt's nicht mehr", "Ist leider ausverkauft und kommt auch so schnell nicht mehr rein" und "Kriegst Du höchstens noch auf dem Gebrauchtmarkt". Daraufhin fing ich an, Kleinanzeigen für gebrauchte Spiele zu wälzen und diverse Gebraucht-Händler abzuklappern – doch ohne Erfolg. Wo kann ich so ein Modul noch herbekommen?

Mattis Peller, Edewecht

Da geht es nicht nur Dir so, in den Leserbriefen für diese Ausgabe hatte ich mehrere Leute, die alte, aber gute Module suchen. Leider können wir auch nicht viel weiterhelfen. Die G'schicht' ist nämlich die: Irgendwann wird die Produktion eines Spiels eingestellt. Dann verhökern die Händler die Lagerbestände und danach heißt's eben "Ausverkauft". Auf dem Gebrauchtmarkt gibt's zwar einen Haufen Spiele, aber die echten Modulperlen (seltene Importe, Highlights und gute Mehr-Spieler-Module) finden sich hier sehr selten. Wenn ich da mal von mir ausgehe – mein "Lemmings"-Modul spiele ich kaum noch, verkaufen würde ich es aber niemals. So geht es sicher auch anderen, denen bestimmte Module einfach ans Herz gewachsen sind. Mein einziger Rat lautet "Dranbleiben" und "Suche..."-Anzeigen aufgeben.

FORUM

Nicht schlecht, was da so zu den letzten beiden Themen so zusammengekommen ist. Vor allem bei "Welches Forumthema wünscht Ihr Euch?", sind einige echt interessante Anregungen reingeflattert. Neben "Auferstehung der Oldies (Intellivison, Atari VCS, usw.)", "Videospiele-Musik als Chart-Breaker", "Vergleich zwischen Konsolen und PCs" und "Mehr Einflußnahme auf die Entwicklung von Spielen" ist meiner Meinung nach "Steht die Videospiel-Apokalypse an?" das interessanteste Thema. Also, macht Euch doch mal ein paar Gedanken zum folgenden Thema: **Wo führt der technische Rüstungswettlauf der Videospiel-Systeme hin? Welche Auswirkungen könnte die Entwicklung auf die Software und die ganze Branche haben?** Als kleinen Ansatz ein US-Beispiel aus vergangenen Tagen: Das Atari VCS verkaufte sich in den Staaten ziemlich gut. Jeder wollte ein Stück des Kuchens abhaben und entwickelte Spiele dafür. Dabei wurde derart viel Schund produziert, daß das VCS den Bach runterging und kaum noch einer etwas von Videospielen wissen wollte –1983.

Konsolenstandard

Nachdem Onkel Döak letztes Mal aus Platzgründen nur eine Kurzfassung der Leserbriefe bieten konnte, bügeln wir das diesmal mit etwas mehr Text wieder aus. Zum Thema "Ist ein weltweiter Konsolen-Standard wünschenswert?" kamen nämlich recht unterschiedliche Meinungen bei uns an:

Sicherlich wäre es sinnvoll, sich auf einen Konsolenstandard zu einigen, aber welche große Software-Firma macht da mit? Mein Vorschlag für die, die sich nur eine Konsole leisten können, lautet wie folgt: Wer jetzt ein Super Nintendo besitzt und von Mario & Konsorten die Nase voll hat, sollte am ehesten auf einen Saturn sparen. Umgekehrt sollten alle, die der Sega-Helden überdrüssig geworden sind, auf das Ultra 64 warten. Die Playstation macht meiner Meinung nach nicht so viel Sinn, da Sony es nicht fertig-

bringt, gute "In-House-Produkte" zu entwickeln und somit auf Lizenznehmer angewiesen ist, die auch für die Konkurrenz entwickeln. Wenn schon zwei Konsolen, dann Saturn und Ultra 64, da Sega und Nintendo in Zukunft eh den Markt wieder unter sich aufteilen werden. Nintendo macht nur einen Fehler: Es verpaßt das diesjährige Weihnachtsgeschäft.

Gerold Schüll, Leudelange

Wer profitiert von einem weltweiten Hardware-Standard? Doch ganz bestimmt nicht der Spieler, denn die Technik, mit der er seinen Nachmittag verbringt, würde dann für lange Zeit dieselbe bleiben. Gibt es nur einen Standard, muß sich der Kunde damit zufriedengeben, und die Industrie muß kein Geld mehr in Forschung und Entwicklung neuer Geräte stecken, sondern kann fleißig immer neue Schundspiele auf den Markt werfen, die wir dann auch dankbar kaufen. Die fünf bis sechs Systeme, die derzeit den Markt beherrschen, haben alle ihre Vor- und Nachteile. Genau darin besteht meiner Meinung nach der Reiz: Man wägt ab, sucht sich seinen persönlichen Favoriten, ... und hofft, daß dieser überlebt.

Patrick Graf, Herborn

Das mit den weltweiten Standards ist so ein Problem. Technisch-Eingeweihte kriegen schon eine Gänsehaut, wenn sie das Wort "Kompatibilitätszwang" hören. Spontan fallen mir da zwei Beispiele ein: Farbfernseher und PCs. Damals setzte das Schwarzweiß-TV quasi den Standard (zumindest für Deutschland). Als das Farbfernsehen erfunden wurde, standen die Entwickler vor einem Problem: "Soll Farbfernsehen mit Schwarzweiß-Geräten empfangbar sein oder kochen wir unser eigenes Süppchen?". Hätten die Herren Ingenieure damals schon auf Kompatibilität zum Standard (Schwarzweiß) verzichtet, hätten wir heute Farbfernsehen in einer weit besseren Bildqualität. Zum PC: Es ist noch gar nicht lange her, da waren 8-Bit-Prozessoren (286er) Standard. Die neuen Entwicklungen (386er, 486er und Pentium) mußten wiederum "abwärtskompatibel" sein, um den Kundenstamm der 286er-Benutzer nicht zu verlieren. Das bremste die Entwicklung der Leistungsfähigkeit von PCs stark ab (640 kByte Arbeitsspeicher). Hätten die Entwickler ab dem 386er auf Kompatibilität verzichtet, wären verbreitete Personal Computer heute sicher schon ähnlich leistungsfähig wie heutige Workstations. Der Haken an der Sache ist aber der: Gibt es viele verschiedene Systeme, verteilt sich die Software-Entwicklerschar auf ein breiteres Feld. Mit anderen Worten: Die Anzahl der Klasse-Programme (-Spiele) pro System wäre viel kleiner. Ebenso würde weniger Geld in die Entwicklung von Software für ein bestimmtes System fließen, weil es weniger potentielle Käufer gäbe, die eben dieses System besitzen. Wenn das mit dem "Weltweiten Standard" so einfach wäre, gäbe es schon einen. Solange die Leute aber verschiedene Sprachen sprechen, mit unterschiedlichen Währungen zahlen und verschiedene Interessen haben, wird es keinen Standard geben. Kaum etwas entwickelt sich derzeit schneller, als die Technik. Einen Standard einzuführen hieße, die Entwicklung zu stoppen. Daß das nicht im Interesse der Industrie liegt, ist klar. Kaum jemand, der glaubt, mit etwas Neuem Geld verdienen zu können, würde sich auf einen Entwicklungsstop einlassen. Was allerdings wünschenswert wäre, ist eine Beschränkung auf, sagen wir mal, drei bis vier Videospielsysteme. Wenn der Markt noch unüberschaubarer wird, als er es eh schon ist, werden sich sicher viele Interessenten überfordert abwenden. Möglicherweise läuft sich die Szene irgendwann tot.

Jan Barysch, VIDEO GAMES

Meiner Meinung nach sollte man bei den Konsolen einen ähnlichen Standard wie bei den PCs einführen. Das hieße, die nächste Konsolengeneration (z.B. 128 Bit) wird von jedem Hersteller gleich gebaut. Die Geräte hätten serienmäßige Schnittstellen, so daß man neue Hardware einbauen kann, ohne einen großen "Baukasten" zu bekommen (wie z.B. MD + MCD + 32X). So könnte man seine "alte" Konsole behalten und die "alten" Module spielen, ohne sich alle drei bis vier Jahre ein neues System kaufen zu müssen.

Dennis Krimpelbein, Bielefeld

Ich denke nicht, daß so viele 32-Bit-Konsolen einen Sinn machen. Ebensowenig halte ich einen Hardware-Standard für angebracht. Da sowieso die besten Spiele auf alle Systeme umgesetzt werden, finde ich es die beste Lösung, wenn man sich im Freundeskreis abspricht, sich auf eine Konsole einigt und das restliche Geld für Spiele ausgibt.

Christoph Floßmann, Weilheim

English

1. Warum benutzt Ihr so unnötig viele englische Begriffe? Daß viele davon "eingebürgert" sind, ist klar, aber Wörter wie "Screenshots", "Backgrounds", "Story" oder "Footsweeper" müssen nun wirklich nicht sein (selbst wenn Englisch die Weltsprache ist).

2. Wieso bekommt ein Spiel, das 70% Spielspaß erhalten hat, das Urteil "geht so"?

Lars Ekmez, Berlin

1. It's shorter.

2. Für alle, die immer noch zu faul sind "So werten wir" zu lesen: Das Urteil gibt die persönliche Meinung des testenden Redakteurs wieder, die Prozentwertung wird in der Wertungskonferenz ausdiskutiert (sechs verschiedene Meinungen). Wenn wir immer alle der selben Meinung wären, wär die VIDEO GAMES ein verdammt langweiliges Heftchen.

Umsetzen

Werden alle Ultra-64-Spiele für das Super Nintendo umgesetzt?

Was ist "gerenderte" Grafik?

Wie ist Eure Einstellung zu Konsole vs. PC?

Welche Voraussetzungen muß man haben, um bei Euch als Redakteur einzusteigen?

Daniel Nettersheim, Bad Münstereifel

Alle Spiele werden sicher nicht umgesetzt. Keiner würde mehr ein Ultra 64 kaufen, wenn er Killer Instinct oder Cruisin' USA auch auf seinem "ollen" Super Nintendo spielen könnte.

"Rendern" könnte man mit "optisch richtig berechnen" umschreiben. Im Normalfall

wird dazu ein Körper auf dem Computer dreidimensional aus Vektoren konstruiert. Diesem wird eine Oberfläche zugewiesen (z.B. eine Texture-Map). Der Computer berechnet dann anhand weiterer Daten wie Lichtquellen, Reflexionsstärke oder Betrachtungswinkel, wie der Körper in echt aussehen würde. Dadurch läßt sich eine sehr realistische Darstellung erzielen.

Gegenüber PCs haben Konsolen den Vorteil, daß sie billiger sind. Im Grunde ist eine Konsole aber auch nur ein Computer, der allerdings speziell auf Grafik- und Sound-Power zugeschnitten ist. PCs sind vielseitiger einsetzbar, rechnen schnell, sind aber nur in zweiter Linie für grafische Leistungen konstruiert. Als Beispiel: Eine leistungsfähige Grafikkarte für einen PC kostet schon so viel wie eine der neuen Konsolen.

Jaja, bei uns einsteigen; das könnte Dir so passen! Die Voraussetzung, um bei uns einzusteigen, ist klar definiert: Du mußt erst einen von uns um die Ecke bringen, sonst ist nämlich keine Stelle frei. Ich muß Dich allerdings vorwarnen: Wir sind schnell und kennen echt miese Tricks! Wir sind nicht ohne Grund Hisatsu Gun Dan, die *SPECIAL MOVE GANG*!

Gute, alte Zeit

Früher war alles besser, man kaufte sich ein Mega Drive und spielte fünf Jahre damit, bis der Nachfolger kam. Wie sollen die Programmierer denn noch vernünftige Spiele entwickeln, wenn sich die Hardware alle Nase lang ändert? Es kommt einem so vor, als würde inzwischen nicht mehr der Spielspaß entscheiden, sondern wer die technisch beste Konsole besitzt.

Daniel Kamm, Grafenwöhr

Wißt Ihr was? Der Mann hat recht. Scheint so, als wäre Angeben wieder groß in Mode. Da der Spielspaß mehr vom persönlichen Geschmack abhängig und somit eher etwas Subjektives ist, muß man eben etwas Handfesteres finden. "64-Bit-Konsolen, 'zig MegaBit-Module", das klingt doch nach was, oder? Das haben auch die Hersteller spitzgekriegt (SNK waren da so ziemlich die ersten). Man kann ja schließlich auch ein Modul produzieren, das mit 32 MBit Speicher ausgerüstet ist, von dem nur ein Bruchteil genutzt wird – ist zwar teuer, macht aber was her.

Anime Pro & Contra

Der Leser möchte möglichst viel über die neueste Computertechnologie erfahren und nichts von Anime-Berichten wissen. Also, bitte keine Anime-Special mehr! Animes haben ja mit Videospielen reichlich wenig zu tun. Zumal solche Filme und Comics eh nur etwas für Japanologen und in Deutschland nicht marktfähig sind.

Ralf Löffler, Titisee-Neustadt

Ich bin froh, daß Ihr mal ein Anime-Special gebracht habt. Die Fan-Gemeinde von Japano-Comics und Zeichentrickfilmen wird ja auch hierzulande immer größer. Da viele Animes zu Videospielen verarbeitet werden (oder umgekehrt, zumindest in Japan) fällt so etwas ja auch ganz gut in Euer Ressort. Endlich bekommt auch der Leser etwas mehr über Hintergründe und Comic-Kult mit. Ich bezeichne mich zwar selbst nicht gerade als "Japanologen", aber ein bißchen Ahnung hab' ich schon. Ich wäre froh, wenn Ihr uns über Animes und Mangas weiterhin auf dem laufenden halten würdet.

Pit Reichling, Bergen-Engsheim



MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Leserforum
Postfach 1304
85531 Haar/München



KLEINANZEIGEN

Wollen Sie gebrauchte Konsolen/Spiele kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Wollen Sie tauschen oder suchen Sie Kontakte zu Gleichgesinnten? Die Video-Games-Kleinanzeigen bieten allen Videogames-Fans die Gelegenheit, für ***5,- DM GEGEN VORAUSKASSE*** eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text aufzugeben.

Und so geht's: Für die Ausgabe 11/95 (erscheint am 18.10.'95) schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 12.09.'95 (Eingangsdatum beim Verlag) an Video Games.

Später eingehende Aufträge werden in der nächsten Ausgabe (erscheint am 21.11.'95) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Auftragskarte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext sollte maximal 4 Zeilen lang sein.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor.
Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt oder in denen Kopierstationen angeboten werden sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

Game Boy

Verkaufe 3 Game Boy Spiele für 100,– zum Beispiel Top Gun F1 Race mit 4 Spiele Adapter und Mickey Maus. Alle Spiele auch einzeln für 30,–. 05367/521

Game Gear

Verkaufe: Sega Game Gear, mit TV Tuner, Battery Pack, Netzgerät und 12 Spielen, z.B. NBA Jam, Streets of Rage 1+2, Sonic, für 650,– DM VB. Tel. 07251/63205, Mathias

Sega Game-Gear zu verkaufen. 150,– DM (inkl. 4 Spielen) Thomas Macht, Ebersberg 42, 07922 Tanna, Tel. 036646/22639/22283

Verkaufe Game Gear + TV Tuner + 5 Spiele (Star Wars, Columns, Tennis usw...) VHB 200 DM. Mo + Mi + Fr ab 19.00 Uhr. Nach Christian fragen

Verkaufe Spiele für Game Gear ab 15 DM z.B. Star Wars, Fatal Fury Special, Dschungelbuch, NBA Jam T.E., etc. Tausche auch. Tel. 03386/280247

Lynx

Verkaufe Jaguar (UK) mit 5 Spielen und 2 Joypads nur DM 480,–. Michael van Uelzen 26548 Non Derney Tel. 04932/1053 ab 19h

Atari Jaguar 64-Bit-Club. Infos und Anmeldeformular gegen 1 DM Rückporto. Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen, Tel.+Fax 02307/61532

Int. Lynx-Jaguar Club. Clubzeitschrift, etc.. Neu Lynx-T-Tris. Info bei: Ernst Fürthaller, Bischofstr. 11, A-4020 Linz, Austria Tel+Fax (0043) 732/778930

Master System

Master System 2 mit 13 Spielen, z.B. Flintstones, Aladdin, Mickey Mouse, Donald Duck, The New Zealand Story usw. Tel. 04745/5124 Alexander VB

Mega Drive

Kaufe/Tausche Sp. f. SNES, MD, 3DO, Jag., Suche Neuheiten auch Samml., Suche Sat + Sony PSX m. Sp., Löse PC-Engine-Samml. auf. Tel. 04774/1789 Rainer

Mega Drive (PAL) mit Scart-Kabel u. 2 Joypads 80,– DM mit Spiel 120,– DM. Sonic 3, Sonic Spinball, NHL 94, Fifa Soccer je 50,–. Tel. 02156/7042 Ralf ab 19 Uhr

Verkaufe MD I mit 1 Pad, 1 Joystick und 9 Spielen (Pitfall, EA Hockey, Sonic I, Super Monaco II, Spinball etc.), alles Deutsch, Technisch OK. Tel. 05108/925974

Irre! Verk. MD, 10 Games, ARP, 6-Button Pad u. Stick; MCD, 3 Games; MD 32X, VR Deluxe; Zustand s. gut, orig. Verpackt VHB 550,– alles zus. 07227/4770 ab 20h

Verkaufe Mega Drive, Mega CD, 32X + 1 CD, 132X, 10 MD Spiele + Joypad + 2 6Button Infrarot Joypad + Joysticks für DM 1150,–. Tel. 08073/2169

Tausche Popolous, Landstalker, Phantasy Star 2+3. Verk. Corporation, Super Hydide, Mega-Games I für Stck 30,–. K.-H. Dahlhoff, Kroosgang 46, 48565 Steinfurt

Verk. MD m. Bomberman, S. Showd., NHL 94, Syndicate, Theme P., Mega Games, Menacer, Sega und EA Multiplyer u. 5 Joyp. f. 500, 32X m. NBA J. TE f. 200; beides für 600: 0367232269

Verkaufe Mega Drive + Mega CD + 32X + 17 Spiele NP: 2800 DM VB: 1800 DM. 02661/5002 oder 6538

Schweiz! Street of R. 2, Aladdin Alien Storm Micky Mouse Chastle of Illusion Shinobi Quack Shot je 35 Fr. Action Replay Pro 45 Fr. Ewald Köppel, Eichenstr. 10 Flumst. 081/7334229

Verk. Mega Drive 2, Mega CD 2, 32X sowie ca. 30 MD-Spiele, 15 Mega CDs, 3 32X-Spiele, Action Replay 2 komplett VB 950,– DM. S. Vogelskamp, Naabstr. 15, 02104/449090

Verk. MD II, MCD II, 4 Module, 8 CDs (Earthw. Jim, Eternal Champions (FTDS,...) 1 Stick, 3 Pads, CD Plus, RGB Kabel alles in Topzustand NP 1600 DM, VB 1000 DM. 04243/1480 Sven

Verkaufe: Metal Head 80 DM, für MD Alien 3 30 DM Jungel Strike 60 DM, ExMutans 20 DM, für SNES Star Wars 3 50 DM, Earthworm Jim 50 DM, Tel. 02534/5432

Verk. MD 32X CD + Sp.: 1 32X, 4 CD, 4 MD + 6But Pad + Scart. NP: 1775, VP: 1050 DM! Nur Kompl.! Käufer, möglichst aus Bielefeld od. Umgebung! Call 05209/2432 (Dennis)

Verk. MD m. 5 Joyp. u. 19 Sp. u.a. Pitf., Alad., Flashb., Jungle Strike, Lion Kings u. weiteren guten Sp. alles m. Verp., Anl., nur kompl. VB 800 DM. Tel. 030/3961472 Moritz

Stop! Verkaufe NBA Jam für 70,–, Shinobi III für 55,– DM. Tel. 06425/1890

Verkaufe Landstalker für 500 öS. Tausche auch gegen SNES-Spiel. Tel. A-06244/4229

Verk. 125 MD-Module und Mega-CDs. (Ab DM 10,–). Liste anfordern bei M. Rothaemel, A.d. Bommerbank 10A, 58452 Witten

Verk. Spiele f. Mega Drive m. MCD: MD: Fifa 95 (70) Story of Thor (75), Jungle Strike (60), Pitfall CD (55), Mickey Mania CD (55) L.stalker incl. Bach (90); 07221/23188

Action gesucht – Thunder Force 4 f. MD, bitte melden, zahle grosszügig. Tel. 004153/951020 17-19 Uhr (Simon)

Suche Pirate´s Gold für Mega Drive evtl. mit US-Adapter. Tel. 06202/10429

Wichtiger Hinweis:

Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden weiterhin <u>keine</u> Briefmarken angenommen.

Verkaufe MD II, MCD II, 32X, Zubehör, 5 MD-Spiele, 5 MCD-Spiele, 2 32X Spiele für nur 1000 DM, Verk. SNES, Umbau, 6 Spiele f. 500 DM. Ruft an 07940/51759 ab 18h Max verl.

Verkaufe: 32X (dt.) inkl. Star Wars Arcade 300,– DM. Tel. 06021/94763 (Marco)

Verk. Mega Drive 2, 32X, 2 Spiele (Virtua Racine, NBA Jam T.E.), 4 Spiele (Sensible Soccer, F1, NHL 95, PGA Golf 95), 2 Pads, AV-Kabel. Tel. 07151/344729 VB: 650 DM

Verk. MD + SNES Rollenspiele dt.+us zw. 50,– und 70,– DM, auch Tausch mögl. Suche für MD Dragons Eye und für MDCD Lunar the Silver Star. Tel. 0621/375369 ab 13.00 Uhr

Verk. MD + 7 Spiele + 2 Infrarot-6.Buttonpads für 400 DM. Als Geschenk gibt´s kostenlos Togjam & Earl 2. Johannes Niemeyer, Charlottenstr. 22, 72070 Tübingen

Verkaufe Story of Thor zu 65 DM, Immortal zu 40 DM, WWF Wrestling zu 40 DM, alle Spiele + NN ab 14 Uhr, Tel. 07361/31359

Verkaufe: Dune 2 50 DM, NBA Jam 40 DM, Shining Force 40 DM, Madden 94 40 DM, LHX 25 DM, 007 20 DM, Thunderblade 20 DM. F. Thaler, Hofkopel 30, 21271 Hanstedt

Super Angebot!! z.B. Mega Drive + 1 Joy. 99 DM, Virtua Racing 55 DM Aladdin 50 DM. Liste kostenlos!! Kaufe auch Spiele an!!! Tel. 03733/66973

Kaufe/Tausche Spiele f. MD + CD, SNES, 3DO; Suche Neuheiten (auch Samml.); Löse PC-Engine-Samml. auf; Suche Saturn + Sony PSX. Tel. 04774/1789 Rainer

NES

Verk. 28 Spiele 20-50 DM z.B. MAD; Flintst.; Turtles I; Probot. 1+2; Trog; Puzznic; Zelda; Startropics; Chip + Chap; V-Ball; Nord + Süd; B. Dash; K. Cubickle; AR; Box; 02501/58613

Vk/tausch. für NES: Ufouria the Saga (30 DM) u. für GB: Metroid 2 (30 DM) Suche dringend für NES: Dschungelbuch u. Battle Toads für GB: Darwing Duck. Tel. 09771/97025

Suche dringend Mega Man I+II originalverpackt mit Anleitung und die Spiele müssen gut erhalten sein! Zahle gut! Tel. 04943/3458 ab 18 Uhr

Suche Double Dragon 2 und Mega Man 1 zum günstigen Preis! Tel. 07522/1219, 88239 Wangen im Allgäu, Baumannstr. 38

Verk. NES + 8 Spiele + Joyp. + 4 Spielera. und dazu noch 1 Master System mit 11 Spielen + Light-Phaser für zusammen nur ca. 450,– DM. Tel. 0228/664806 (Michael)

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten

- Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe** sowie Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden **keine Fremdwährungen** mehr angenommen.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihr Auftrag immer **vollständig ausgefüllt** ist (z.B. Unterschrift).



KLEINANZEIGEN

Super Nintendo

Verkaufer f. SNES Stunt Race FX, Super Street Fighter II, Zelda u. Super Metroid, Preis VB Tel. ab 18.00 Uhr 0202/773439

Tausche, verkaufe SNES und ND-Spiele. Suche Sega-Saturn. Tel. 0451/44374

Verkaufe SNES + 12 Module (u.a. Street Racer, DKC, Return of the Jedi, ARP 2) für 600 DM. Tel. 0214/94821 (Daniel)

Verk. Turn´n´Burn, Bill L., Basketb. und Home Alone II für 60 DM! (alle us!) Nur zusammen! Tel. 07651/5319 ab 20 Uhr Ralf Löffler

Verk. für SNES: Pitfall (dt.), Donkey Kong Country (dt.), Magical Quest (us). Tägl. ab 16 Uhr unter Tel. 08141/72194

Suche f. SNES: S-Punch Out, S-Turrican 2, Chronotrigger, Actraiser (alle us); Habe: SSF2, FF3, Breathoffire, M. Allst. (alle us) R-Type 3 (JP); Tel. 05453/3735 Holger

Verk. SNES + 7 Spiele (S. Mario, S. Turrican, SFII Turbo, S. Mario Kart, S. Metroid, S.o. Mana, Mystic Quest) Neupreis 900,– kmpl. dt. für 400,–. Tel. 02233/75202 (Stefan)

Verk. f. SNES NBA Jam 50,– Madden NFL 94 50,– Secret of Mana dt. 60,– Breath of Fire us 60,– Syndicate dt. 70,–; 08821/57648 Chris

Verk., tausche Spiele für Super NES und Mega Drive z.B. Schlümpfe; NBA Jam T.E; Populous; Jungle Strike usw. ab 25 DM. Tel. 03386/280247

Kaufe/tausche Spiele f. MD + CD, SNES, 3DO. Suche Neuheiten (auch Samml.), Löse PC-Engine-Samml. auf. Suche Saturn + Sony PSX. Tel. 04774/1789 Rainer

Verk. oder tausche 9 Spiele. Suche Star Wars 2, Act Raiser 2, DKC, Tel. 06421/64672. Fragt nach Sascha. PS: Mindestpreis pro Spiel 80 DM.

Verk. od. tausche SN-Games, Secret of Mana, Lord of the Rings, Mystic Quest, Ghoul Patrol, u.a. auch MD-Games zum Tausch. Tel. 06142/564179 18 Uhr Stefan verlangen

Verk. SNES + 2 Pads und 15 Spiele für 500 DM. 0228/659865 ab 18.30

Hallo! Verk., tausche, Kaufe Mangas, NGCD und SNES RPG´s und Action Adventures! Über 100 Anines. Ruf an, oder Du bist selber schuld. Tel. 0221/738979

Verkaufe: Bomberman 2 zu 60 DM, Equiniox zu 40 DM, Lost Vikings us zu 40 DM, alle Spiele + NN ab 14 Uhr. Tel. 07361/31359

Tausche/verk: F. Fantasy 3 (us) 70,– gegen Orge Battle, Turrican (dt.) 40,–, Axlay (jp.) 20,–, Adapter 20,– alles komplett: 110,–!!! Call 0511/701864

Verk. ARP2, Mega Man X, Syndicate, Game Saver, Metal Marines, Fatal Fury Spezial. Nur komplett für 250 DM. Suche Macross, GunDam, Dragon Ball Z CD. Tel. 0281/15796

Verk. 20 SNES-Spiele mit Verpackung und Anleitung für je 35 DM. Darunter z.B. NBA Jam, SF 2, Star Wars, Turrican usw. Christopher Hardt 030/7862877

Verk.: S-NES + 13 Spiele alles (RGB) u.a. DK Country, Metroid, F. Fantasy III; Rock Roll Racing, St. Fighter, Madde, usw. Preis 550 DM VB (auch einzeln) Tel. 02171/45633

Verk.: S-NES + 2 Pads + Adapter + F-Zero: 110 DM. Blackhawk; World Cup Striker; Vortex je 60,– DM; S-Probot. F-Zero; Street F. II zus. 90,– DM. Tel. 05361/73016

Verkaufe: Lord of the Rings, 7th Saga, Final Fantasy 2, Knights of the Round, Magical Quest, Young Merlin, Pagemaster, Super Ghouls´n Ghost. Tel. 09943/3993

Verk. für SNES: Castlevania 45 DM, Sim City 20 DM, für MD Shadow Dancer jp 30 DM, Thunder Force 25 DM Th. Force 3 jp 45 DM, Th. Force 4 für 55 DM, Last Battle 20 DM. 06224/12707

Suche Neuheiten und Sammlungen + Konsolen für SNES, NES, GB. Suche auch Sony Playstation u. Saturn mit Spielen. Tel. 0641/791740 Monika

Suche folgende Titel für´s SNES: Donkey Kong Country und True Lies; jedoch nur als US-Modul!! Tel. 0921/511028; evtl. Anrufbeantworter

Verk/Tausche 22 Spiele z.B. Star Wars I+II; Utopia; Unch. Waters (alle us); Act Raiser I; Castlev.; Axelay; R-Type I; Pocky + Rocky I; Suche Autoren./Rollensp. etc. 02501/58613

Verkaufe SNES-Spiele, Donkey Kong C., EWJ, Metroid, M. Quest, R-Type, Stunt Race, NBA Jam TE, Mickey Mania, S. Fighter 2 T., zus. 550 DM, alles 100% OK, Tel. 05662/2719, Tarek

Achtung Rollenspieler! Verkaufe FF3 mit Verpackung, Anleitung, 500 seitiges Buch, u. Topspielständen gegen Gebot. Tausche auch gegen aktuelle Spiele. Tel. 08061/37809

Suche 5 o. 6 Spieladapter außerdem Spiele Jungle Strike, Star Trek TNG usw. Tel. 09941/6306 (Frank)

Verk. US-SNES (60 Hz/RGB) + 2 Joyboards + JB-King Joyboard + Action Replay Pro + 11 Module und zwei RGB-Kabel, + Netzteile. Außerdem ca. 50 Zeitschriften. 06134/61302

Verk. für SNES Mech Warror, Cool World (us), je 40 DM. Phalanx (jp), Final Fight 2 (jp) je 30 DM. Der König d. Löwen 50 DM, Adapter 15 DM ab 20 Uhr Tel. 08631/5499

Tausche WWF 2, Star Wars 2, Plok, Bugs Bunny, Magical Quest. Suche Mega Manx + X2 + MM 7, F. Fantasy 3, Theme Park, 18.00-20.00 Uhr. Österreich Tel. 05265/5726

Verk. dt. S-NES + 2 Joypads + Joyboard NBA J. T.E., DKC, Aladdin, Jurassic Park, SF2, F-Zero, Parodius, Alien 3. VB DM 600 (Nur komplett). Tel. 06107/3508 (Achim)

Suche SNES Module und GB Spiele auch alte bevorzugt ganze Sammlungen, alles Anbieten. Tel. 02331/688645 AB

Verk. Humans 30,– Donkey Kong Country 50,– Action Replay 50,–. Tel. 0521/1443767

Verk. Super Wild Card + Zubehör f. 400,– sowie Super NES + 3 Games f. 150,– und Spiele wie Plok 20,– Pagemaster 20,– Pac Man2 50,– Sim City 40,– Populous 20,–. 0521/1443767

Tausche: WWF 2, WWF 3, Flashback, alles PAL. Suche: NBA, Showdown, NBA 95. Tel. 02302/690986

Verk. neuw. SNES (4 MOn. Garantie) mit 12 Spielen, z.B. DKC, Street Fighter 2, Syndicate usw. 2 Joypads für 600,– DM. Tel. 05724/8006 (Matthias)

Für Öl Verkaufe 25 SNES Spiele. (Donkey Kong, Earthworm Jim, Street Fighter 2, Act Raiser 2 usw.) ab 200,– ös. Tel. A-06244/4229

Verk. Super NES (us, 60 Hz, RGB) 2 Pads, SGB, SMW, SM Allstars, S. Metroid, StuntRace usw. f. 350,–, 100% OK, S. pro Fighter 32 MB 500,– DM alles Topzustand 08022/85142

Verk. SNES mit 3 Spielen und zwei Controllern. Spiele: z.B. Blackhawk. Preis 250-300 DM. Tel. 05461/1767 ab 19 Uhr (Christian)

Verk. SNES mit 2 Pads + 12 Spielen z.B.: D.K.C.; E.W.J.; S.-Metroid; Striker; SFII usw. alles Original verp mit Anleitung + 100% OK für 699 DM VHB (NP 1700,–). 0711/618629

Suche/Tausche: Slam Masters int. Superstars Soccer, RAW gegen: Street Fighter II, Legend, Striker, Schreibt an Sebastian Ewert, An der Stadtkirche 5/1, 71229 Leonberg

Verkaufe für STCX 40,– Probotector, Flash Back PGA-Golf M-Ninja Skyblazer + S. Soccer + andere, auch Tausch. K. Dahlhoff, Kroosgang 46, 48565 Steinfurt

Verk. d. SNES: 50/60 Hz Umbau + 19 Spiele + 2 Joypads (1 x ASCII) + Top Fighter Joystick (Note 1 in 2 Video 2.) + ScartKabel für 1250 DM (Neupr. 2800 DM) Tel. 0643358497 Max

Verkaufe SNES + 2 Pads + 7 Spiele: Stunt Race FX, Intern. S. Soccer, WWF Raw, NBA Jam T.E., Street Racer; 100% OK, NP 1280 für 700: 02562/26897 Sven

Verk. SNES + 13 Sp. und 4 Pads, Super GB, und 6 Sp. Adapter. Alle Spiele mit Anl. und Verp.; Alles für 900 DM. Tel. 09145/6573 (Roland)

Tausche SNES-Spiele: DKC (us), Syndicate (dt), SSFII (us) Pitfall (dt), Alien 3 (dt) Shadow Run (dt) usw. (20) Suche: FFIII, B. of Fire, Star Wars II+III u.a. Tel. 07235/8494

Suche bis 60 DM Actraiser 2, Equinox, Might + Magic 2, Lufia, Lord of the Rings, u.a. Adventures/RPG´s. Tel. 06787/8910

Verkaufe ältere SNES Games wie z.B. Flashb., 40,– DM, Ghousts & Ghoul 30,– DM Goof Tr. 40,– DM, Zelda 40,– DM, Sun-Star Wars jp. 60,– DM usw. 02828/2102

Verkaufe SNES + 8 Spiele z.B. SSF2, FF3, DKC und ARP, Adapter und zwei Pads f. 600,– DM. Anschrift: 33739 Bielefeld, Weizenkamp 18, Tel. 05203/5588 Fax 05203/5544

Stop! Verkaufe SNES + 2 Pads + 6 Games (WWF Raw + Video, Rumble Royal usw.) für nur 400 DM Neupreis 980 DM Topzustand Carlos Tel. 02931/22436

Verkaufe SNES mit 20 Spielen und sehr viel Zubehör, z.B. Donkey Kong Country, Earthworm Jim, Action Replay, Infrarot Joypads usw. Preis VB 2000,– DM, Tel. 02395/646 ab 16h

V/T Final Fantasy 3 US 65 DM oder tausche gegen DKC US oder andere US-Spiele. Tel. 07021/862354 ab 16 Uhr

Kaufe/Tausche Sp. f. SNES, MD, 3DO, Jag., Suche Neuheiten auch Samml.; Suche Sat. + Sony PSX m. Sp.; Löse PC-Engine-Samml. auf. Tel. 04774/1789 Rainer

Verkaufe Scope + 6 Spiele (75 DM) Starfleet Academy (Neu 90 DM) Top Gear 2 (69 DM). Tel. 09201/79319 ab 19.00

Verk/tausch 23 Spiele z.B. Megaman; Alien; Axelay; Pacattack; Pushover; Zombies; Shaqfu; Actraiser, Castlev; R. of Robot; B.o. Fire; FFII; Suche F. Fant.III; TopgearIII; 02501/58613

CH-Sensationell: S. Mario World; 30,–, S. Star Wars 1; 35,–/Jp., SV 337 Proneo 2 (Programmierbares Top-Joypad); 35,–. Tel. CH-071/552125 Andreas ab 18.00 Uhr

CH-Sensationell: Verk. Super Game Boy mit Donkey Kong + Parodius + Zelda zu 100 sFr. Tel. CH-071/552125 Andreas ab 18.00 Uhr

CH-Sensationell: Addams F. 1; 35,–, Hole in one Golf; 40,–, Starwings; 40,–, S. Castlevania 4; 40,–, Tiny Toons; 40,–, CH-071/552125 Andreas ab 18.00 Uhr

Verk. Blackhawk, Indy Jones, Kanonenf., Breth of fire je 70,–; Capt. American, SF II; Starwings, F-Zero je 25,–; Team NFL, Tiny Toons je 30,–. Tel. 02156/7042 Ralf ab 19h

Verk. od. tausche Starfleet Academy, MM3, FF3 und weitere Spiele. Tel. 02722/51744

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von »**Raubkopien**« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.



KLEINANZEIGEN

Diverses

Verkaufe: Lynx II mit 7 Spielen für DM 220,–. PC-Engine mit 1 Spiel DM 70,–. Für Mega Drive: General Chaos DM 30,–, The Immortal DM 40,–, D. Strike DM 50,–. 07162/41059

Löse meine Konsolensammlung auf, Verk. Neo-Geo-CD + 3 Sp., SN + 16 Sp., Neo Geo + 9 Games, Jaguar + 8 Games, Mega Drive + 23 Games ruft an unter 09187/6876 ab 18 Uhr

---

Verkaufe Neo-Geo + 2 Joysticks und 13 Module für 1000,– DM oder Tausche auch geg. Sony Playstation + 1 Spiel. Tel. 0201/331834

Tausche/Kaufe: Saturn, PSX, 300, SNES, Jaguar Spiele. Verkaufe: 3DO: 1000,–, Jaguar 700,– SNES: ab 500,–. Spiele auch einzeln. Tel. 07354/2873, ab 18.00 Uhr

---

Tausche Jaguar-Games (z.B. Kasumi Ninja, Tempest 2000...), Mega Drive-Games (Hulk, Eternal Champions, Pitfall...) und PC-Spiele (viele) Tel. 07744/5187

Verkaufe! Diverse Animes (PAL, NTSC, sub od. dub), Diverse Mangas (englisch), Tel. 089/6094843 Christof, ab 16.00 Uhr

---

Verk./Tausche: Bubsy, K.A. World, Equinox, Soul Blazer; MD: Landstalker, Flink, Solei; Suche: Blackhawk, Wonderboy 5, Story of Thor, Herr der Ringe, Shining Force. 09663/2230

Verk. Neo-Geo-CD + 5 Spiele (Puzzle Bobl Fatal Fury 3 Samurai 2 World H. Jet Kamov Revenge) alles wie neu zus. 700,– DM. Tel. 02407/59754 (52134 Herzogenrat)

Verk. für Super Nintendo Super Street Fighter 2 DM 40,– (US-Vers.), Samurai Sh. DM 35,– und für Master S. Populous für DM 10,–. Tel. 04154/6739

Verk. Neo-Geo-CD RGB (US-Version) + 2 Joypads + 3 Spiele, Blues Journey, King o. Fighters 94, Sidekicks 2, NP 1300,– VHB 720,–. Tel. 04521/4354 Marco

---

Suche Games (+Konsolen) für 3DO, Saturn Sony PSX, SNES, NES, GB. Suche auch Neo-Geo-CD. Bitte meldet Euch unter Tel. 0641/71250 Kirsten

---

Wer tauscht doppelte Starwars Trading Cards von Topps auf brieflichem Weg, nur 100% OK. Schreibt an: A. Wilczynski, Helenenstr. 4, 65183 Wiesbaden

---

Verkaufe Sony Toh Shi Den 95 DM, Ridge R. 90 DM Jaguar Kasumi N. 70 DM SNES Game-Genie 40 DM, Tel. 07763/8985 Fax 07763/6299

Verkaufe Neo Geo CD-ROM. (Toplader) für 500 DM. (mit Super Sidekicks 2 und 2 Joypad.) Verkaufe auch Amiga 500 Tastatur mit 1. Maus. Tel. 0531/504454

Stop! PSX + 2 Pads + RGB + 2 Spiele: Ridge Racer, Raiden Project+, NTSC-PAL Wandler, alles Top, 1 Monat, für Schlappe * 1280,– DM. Tel. 07641/49970

Neo Geo CD + 2 Pads + 5 Spiele (Fatal Fury 3, Samurai Shodown 2, Windjammers usw.) für 820,– oder tausche gegen Playstation oder Saturn. Tel. 0621/711095

Biete Tips + Tricks für 150 SNES- und 180 MD-Spiele sowie ARP-Codes für 190 SNES- und 200 MD-Spiele gegen Ü-Ei-Figuren. Detlev Georg, Boddinstr. 1, 12053 Berlin

---

Suche ständig 3DO-Games. Neu und Gebraucht. Zahle gut! Anrufe ab 19.30 Uhr. Tel. 06441/34763

Kaufe und Tausche. Tausche alles mögliche für verschiedene Systeme. Suche auch Sammlungen. Suche Gameboy-Spiele gegen MD-Games. Tel. 089/1403732

Suche aktuelle Titel und komplette Sammlungen + Konsolen für SNES, NES, GB, B2X, MCD. Suche auch Saturn u. PSX m. Spielen. Tel. 0641/71250

Verk. ca. 45 MD-Games von 10-70 DM z.B. Dunell, Landstalker, Shadowrun, ca. 45 S-NES z.B. Secret of Mana, Final Fantasy II, Fifa Soccer, 09363/8311 öfters probieren

---

Verk. MAK + Block Block (Puz.) + N. Zealand St. (Jump'n Shot) 350,– VHB od. taus. gg. SNES + mind. 7 Sp. Verk. NG-CD, Sams.II + LastResort, Ar to Fight II 600,– VHB auch Taus. 036766/7838

Verkaufe Neo-Geo-CD mit 5 Spielen, Kaufdatum 26.4.95 noch 9 Monate Garantie. Weiteres bitte Telefonisch erfragen 02051/22303 Michael ab 19 Uhr

---

Verkaufe Mega Drive incl. 32X + 18 Sp. sowie Super Nintendo incl. 9 Sp. sowie Neo Geo incl. 10 Spiele. Meldet Euch bei Dirk Tel. 02131/669950

Verkaufe o. Tausche 32X + Star Wars + 3DO-Games, Seal of Pharao, Super Wing Com., Hell, Horde. Tausche alles zus. gegen Turbo Duo 07164/5189 o. 94090 Frank

---

Verkaufe SNES, Starwing, Zelda. NES-Spiele Elite, Kirby's Adv., Darkwing Duck, Bucky Ohare, Dschungelbuch + sonst. NES-Zubehör. Tel. 06722/47242 18-19 Uhr Alexander

---

Kaufe Photo-CD's (kein CD-i) aller Art für Kodak-CD-Spieler. Zahle je CD bis 35,– DM. Tel. 06722/47242 19-20 Uhr. Alexander verl. Bitte nie so um 9 Klingeln

---

Tausche/Verkaufe Jaguar + 6 Sp. (A.v.P., Tempest) gegen Neo-Geo-CD oder 3DO. Tel. 0355/796670

Verkaufe Playstation mit Tekken, Ridge Racer und Parodius + 2 Joypads für 1000 DM. Meldet Euch : 0711/4568068

3DO + 12 Spiele + RGB für 1099 Spiele ab 30 DM z.B. Hell, Gex, St. Fighter, RRash, Slamn'Jam, Wing C. 3, Returnfire, SpaceHulk, Jaguar + 3 Sp. f. 290 DM. 08621/62795 Ilyas

---

Tausche, Kaufe, Neo-Geo-CD + MD-CD + SNES + Jaguar-Spiele! Suche PSX, Saturn, PC-Eng. + C 64-Hardware + Soft! Suche auch GB (gelb!) + S-GB + Soft! 089/4701827

Kaufe SNES, NES, Game Boy, MD, Master, MCD, 32X Spiele. Suche Renusp. Flugsp. u. andere. Dieter Tegler, Paul-Hindenmith-Str. 10, 37574 Einbeck. 05561/3094

Jaguar (US) + Pad + Cybermorph, Ironsoldier (ohne RGB-Kabel) alles wie neu und mit Verpackung + Anleitung für 120,– DM od. Tausch g. SN + Spiele. Olli 04347/5282!!

Anime!!! Tausche, Kaufe. Suche Manga Freaks auch Anfänger, habe sehr viel z.B. LA Bluer, Girl, Dragon Ball Z, Gundum. 14h Johann verl. 06322/981155

Verkaufe die neuesten Spiele für Playstation, Saturn und Neo-Geo CD (ggf. auch Tausch möglich) Bitte melden bei Dominik, Tel. 0611/520782; bis demnächst

---

Tausche Spiele für PS-X, Saturn, S-NES. Tausche auch Animes (Mangas), suche Musik-CD's z.B. Final Fantasy 3, Y's etc. Tel. 04862/17337

Jaguar (US) + Pad + Cybermorph + Ironsoldier (ohne RGB-Kabel) alles wie neu und mit Verpackung + Anleitung für 120,– DM od. Tausch g. SN + Spiele. Olli 04347/5282!!

Verkaufe vers. 3DO-Titel zwischen 40-80,– DM, biete neuwertige Sony Playstation + Ridge Racer, Action Replay, Memory Card für 999,– DM. Tel. 0621/553900

Verk. Atari-Jaguar-PAL, 2 Pads-Scart Kabel 8 Spiele: Kasumi Ninja, Raiden, Wolfen, Dragon, Bubsy, Cyber, Alien VS Pr. VB: 800,– DM. Tel. 0203/491905

Sonstiges

Verk. Sony PSX + Ridge Racer + Tekken für 750,– DM. Tel. 0921/61534

Verk. für Saturn und PSX Daytona 80, Panzer Dragoon 80, Virtua Fighter 55, Ridge Racer 65, Toh Shin Den 75, Tel. 0761/8910

Verkaufe Neo Geo + 1 Joystick + MemoC. und 10 Spiele für nur 750,– DM. Tel. 0531/343325 nur von 15-18 Uhr. PS: Nach Serkan fragen

---

Tausche, Kaufe, Neo-Geo-CD + MD-CD + SNES + Jaguar Spiele! Suche PSX, Saturn, PC-Eng., + C 64 – Hardware + Soft! Suche auch GB (gelb!) + S-GB+Soft! 089/4701827

Tausche und Kaufe Saturn, Sony, 3DO, SNS, MD, Neo-Geo-CD-Spiele nur: Suche Donky 2, Earthworm Jim 2, Secret of Mana 2, Galaxy Fight, Savage Reign. Tel. 0621/28987

Tausche Neo-Geo-CD (RGB) her mit Nam 1975 gegen 3DO (gut erhalten). Bastian Hartmann 0731/47996 ab 18.00 Uhr

---

Verk. Neo-Geo-CD Toplader 60 Hz, RGB + 2 Pads + Game + Japan-Umbau, alles 100% OK NP (s. Rechnungsbeleg) 1560,– DM 750 DM Verhand.basis ev. Tausch. Tel. A-06434/3487

Verkaufe und Tausche Spiele für Mega-Drive, MCD, Game Gear, 32X, Master, S-NES, 3DO, Jaguar, Game Boy. Habe noch ein paar Jap. PC-Engine Cards. Tel. 0511/414899, Thomas

---

Verk. für 3DO Slam'n Jam 90, Return Fire 70, SSF II 70, Game Gun 90, usw. SNES z.B. WWF Raw 70, EWJ 70, Pilot Wings 40, SF2 30, Carl Ri. Jr. 30 o. 3DO m. 10 Sp. 1450. 09331/2264

Tau./Such. Neo-Geo-CD, 3DO, 32X, SNES, PSX, Sat., MD, MCD, z.B. Samuari 2, K. of Fight. Kaufe kompl. Modulsamml. auch NES. Tel. 0841/69748 u. 9611686! Meldet euch!!

Verk. Neo-Geo-CD PAL, 2 Pads, Netzteil, TV-Anschluß und 3 Spiele u.a. Samurai Showdown 2, Top Hunter, mit Garantie für 800,– DM. Tel. 037382/81792 Mathias

---

Verkaufe + Kaufe Spiele + Hardware für PC-Engine/Turbo-Duo. Tel. 02374/10661 ab 17.00 Uhr

---

Verkaufe PSX, RGB, 3 Monate alt mit Memorycard, Joypad, Ridge Racer, Toh Shin Den und Star Blade für 1400. Tel. 0228/798546

Verkaufe Atari Jaguar + Cybermorph + Andere 380 DM. Tel. 02351/51239

Verkaufe Amiga CD32 mit 7 Spielen + 2 Joypad und 14 Magazine für DM 550,–. Tausche auch gegen Jaguar mit Spiel. Tel. 07026/3166 ab 18 Uhr (VB)

Verk. A500 2 MB ca. 120 Sp. 3 Joyst. 1084 Mon. 2 Netzt. und noch vieles mehr. VHB 900 DM. Ruft an 06124/3952 fragt nach Sebastian

---

Suche Saturn, Playstation u. Neo-Geo-CD mit Spielen. Suche auch Neuheiten u. Sammlungen + Konsolen 1 SNES, NES u. GB. Tel. 0641/71250 Kirsten

---

Stop! Suche neue Konsolen zu fairen Preisen. Tausche, kaufe auch für S-NES, 3DO, GG und GB div. Neuheiten. Suche Playstation Nico 02303/82037

Vk. Neo Geo, Mem. Card, 2 Joyb., Fatal F. Special, Viewpoint jp., S. Showdown 2, Art o. Fighting 2, Ghost P., Mut. N. für 1500,–. Spiele auch einzeln. Tel. 09131/42789

Verkaufe Atari Jaguar 60 Hz, RGB-Kabel Spiele Cybermorph, Dino Dudes, Tempest 2000, Aliens VS Pre., Iron Soldier, 500,–. Tel. 06128/72912

Neo-Geo-Module. Tausche King of Monsters 2 oder Burn. Fight gegen Mutation oder Last Ressort. Tel. 07321/64799

Verkaufe 3DO-Spiele: Myst., gutes Adventure (dt. komplettlösung) 75,– DM, Rebel Assault, Weltraumabenteuer (dt. Anleitg.) 75,– DM Total Eclipse 50,– DM, zus. 175,– DM 030/9225390

Tausche, Suche 3DO-Games, habe Wicked 18, Theme Park kompl. dt., Slam n Jam, GEX, Need for Speed usw. Suche alles. Tel. 0651/21685 nur 14.30-18.00 Uhr, Ralf

---

Verk. SNES Earthworm Jim US neu! DM 109 für Turbo Duo Jacki Chan US DM 59. Für PCE Vict. Run DM 45, Honey Sky/Road DM19. Holger abends (Rückruf) 0241/520710

Verkaufe o. Tausche 32X + Star Wars + 3DO-Games, Seal of Pharao, Super Wing Commander, Hell, Horde. Tausche alles zus. gegen Turbo Duo. 07164/5189 o. 94090 Frank

---

Verk. Panasonic FZ-1 3DO (PAL) mit Mega-Race, Fifa Soccer, Shock Wave und Wing Commander 3 für 1099,– (Verhandlungsbasis) Tel. 0221/682999, Michael

---

Verk. Neo Geo, 1 Joyboard, MC, Samurai Showdown II, Samurai Showdown I, Fatal Fury 2, Art of Fighting, Mutation Nation als Set od. Einzeln + SNES-Sp. 089/6014547 Faris

---

Verk., tausche Games für Playstation und Saturn. Verk. MAK mit Plantinen; Suche auch Plantinen z.B. Open Golf Championship, Sunset Raiders usw. 07802/7773

Playstation, 2 Pads, Mem. Card, 3 CDs (Ace Combat, Raiden, Tekken), Zubehör 1000 DM. Lynx 2, 11 Spiele, Zubehör 200 DM. Suche SNES US o. 50/60 Hz 0511/648971 (Jonas)

Stop! Verkaufe Neo-Geo-CD-Games! z.B. Viewpoint, Top Hunter, Cyberlip, Last Resort etc. Jedes Spiel 50-70 DM. Natürlich alles neuwertig! Tel. 04934/201

Verkaufe 3DO + RGB + 5 Spiele für 690 DM od. gegen PSX; Jaguar, Tempest, Cybermo. 290 DM. Viele Saturn und 3DO-Spiele 40-80 DM; Suche PSX günstig. 08621/62795 Ilya

---

Suche diverse amerikanische PC-Engine Hu-Cards sowie PC-Engine Zeitschriften, Tel. 08251/3886 ab 18 h

---

Tausche: 486DX2 80 3,5" Disc Drive 248 MB HDD 4 MB Gamecard , Gamepad, Maus gegen 486DX-33 Notebook. Tel. 02161/36875

Verkaufe Neo-Geo-CD mit 3 Top-Spielen: Sam. S. 2, Top Hunter, Viewpoint. Alles 100% OK! In orig. Verpackung und 3 Monate alt für 700,–. Tel. 07672/4522 ab 18, Denis

---

Verkaufe: Sony PSX + 5 Spiele, Toh Shin Den, Tekken, Ridge Racer, Raiden, Evolution + Memory Card + 1 Pad für 1400 DM erreichbar nur am Wochenende Tel. 0521/163338

Achtung Achtung Verk. Playstation mit 2 Joypads, Memorycard, SVHS-Kabel, 3 Spiele (Raiden, Gunners-Heaven, Tekken) mit der Verp., Anl. (RGB-Umbau) erst 1-2 Mon. alt, für 1150 DM VB. 089/3138334

Hi! Verk. ILL of Time (80), Int. SS Soccer (70), DK Land (GB; 30), Micro M. (GB; 20); Auß. div. Star Wars/Trek-Bücher u. alte VG-Ausg. zu verk. Tel. 02171/83226 (alles 100% OK)

Suche Game + Watch LCD Spiele von Nintendo. z.B. Oil Panic, Popeye, Donkey Kong Jr. etc. Tausch gg. SNES-Spiele möglich. Tel. 089/844058

Tausche CD-I: Spiele: Inca, Tennis, 7th Guest, Ein Fisch namens W. (Film) usw. Suche: Chaos Control, Flashback, Voyeur u.a. Tel. 07235/8494 (auch SNES)

Tausche PSX, Saturn, 3DO, Jaguar, SNES Games. Verkaufe Multi SNES, RGB, Jaguar, 3DO je mit Spielen. VHB. Auch Einzelverkauf. Tel. 07354/2873, ab 18.00 Uhr

---

Verkaufe Jaguar + 8 Spiele oder tausche gegen Neo-Geo-CD oder Playstation. Tel. 07541/34602 (Sven)

Löse PC-Eng.-T-Duo Sammlung auf. 0212/208689 ab 6.9.95 17 Uhr Wolfgang

---

Sony Playstation RGB + Ridge Racer + Memory Card + Action Replay: 799,–; Biete div. 3DO-Spiele, auch Exoten zw. 50-70,– DM. Tel. 0621/553900 (Anrufbeantw.)

Verkaufe MAK mit: Vendetta, Double Dragon II, Gyrass, Skywolf; Suche: King of Fighters '94 (Neo-Geo-Modul!) Tel. 09922/6220

Verk. Neo-Geo-CD PAL mit 21 Spielen auch einzeln verk. Suche S. Saturn und Playst. günstig 06041/251 ab 18 Uhr

---

Verkaufe: Sony PSX + 5 Spiele, Toh Shin Den, Tekken, Ridge Racer, Raiden, Evolution + Memorycard + 1 Pad für 1400 DM, erreichbar nur am Wochenende Tel. 0521/163338

Schweiz: Verk. Saturn (jp.), vollst. betriebsbereit, RGB-Kabel, Virtua Fighter. 100% Zustand! VP nur sFr. 400,– Alex Sutter, Bichwilerstr. 2, CH-9242 Oberuzwil 073513378

Tausche MAK, Stick, Block Block, New Zealand Story gg. SNES + Spiele oder gg. PSX od. Saturn, Zuzahlung bei Verk. bzw. tausche auch VG-CD, 3 Games (Pal) gg. PSX-CDs. 036766/7838

Suche Neo-Geo-Module: King o.F. 94, Sam. Showd. 2, Windjammers, Savage Reign, Fatal Fury 3, nur Kauf (Kein VK, Tausch) Tel. 04841/81935

Verkaufe Neo-Geo-CD mit 5 Spielen, Kaufdatum 26.4.95 noch 9 Monate Garantie. Weiteres bitte telefonisch Erfragen. Tel. 02051/22303 Michael ab 19 Uhr

---

Verkaufe Neo-Geo-CD mit 2 Joypads und 6 Spiele. Samurai Shodown II Last Resort Top Hunter Sidekicks II World Heroes II Baseball II VB 1100,–. Tel. 02208/5981 Ugur

---

Suche: Atari VCS2600, 7800, Lynx, Turbo GR AFX, CBS Coleco, Neo-Geo-CD Spiele u. Zubehör. Auch Sammlungen. Call now 06184/55733 (Ralf) ab 18 Uhr

---

Verkaufe Neo Geo 50/60 Hz mit 2 Joyboards sowie Art of Fighting und Soccer Brawl für 300 DM. 06351/42991

„Stop" Verk. Neo-Geo-CD mit 3 Spielen King of Fighters 94, Samurai Showdown 2, Last Resort mit 3 Joysticks für „600 DM" Tel. 07227/3208-3212 Ruft an!!!

Ver. Turbo Duo, Jap-Umschalter, 3 Joypads, 5 P. Adapter, 20 Spiele! Sonderpreis: 650 DM!! Verkaufe Neo-Geo-CDs günstig! Stck 50 DM!! Tel. 07161/37511 Mo-Fr ab 17-21 Uhr So 10h

MITMACHEN UND GEWINNEN!







1. und 2. Preis:

Je eine Original-Batman- sowie eine Robin-Kluft. Beide Kostüme sind detailgetreu nachgegossene Replikas der echten Anzüge aus dem Film, freundlicherweise gestiftet von Acclaim Entertainment.

3.-12. Preis:

Je 5x **Batman Forever** für SNES oder Mega Drive (System angeben!)







Naa, habt Ihr den Film schon gesehen? Wer heimlich schon immer mal den Helden spielen und im Latexanzug durch die Weltgeschichte hüpfen wollte, der bekommt jetzt mit etwas Glück Gelegenheit dazu. Hier unser Rätsel:

Am Morgen hat es vier Beine, am Abend drei und mittags hat es zwei Beine. Was ist das? Kleiner Tip: keine Fledermaus...

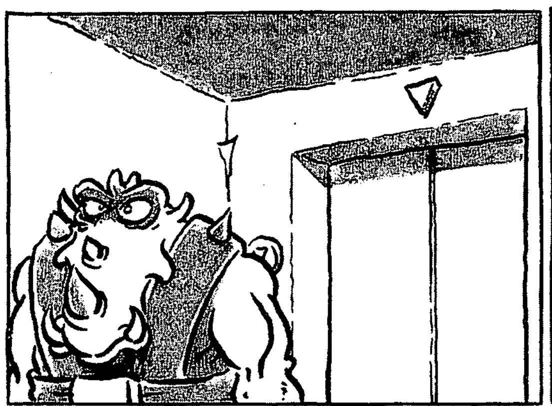
Ist übrigens ein weltberühmtes Rätsel. Wer's weiß, schickt uns eine Postkarte oder ein Fax an folgende Adresse:

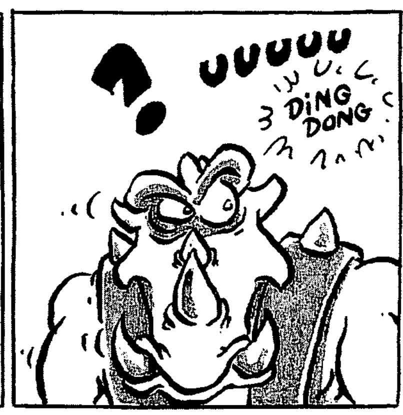
Verlag Magna Media
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort "Batman"
Postfach 1304
85531 Haar
Fax 089/4613 5046

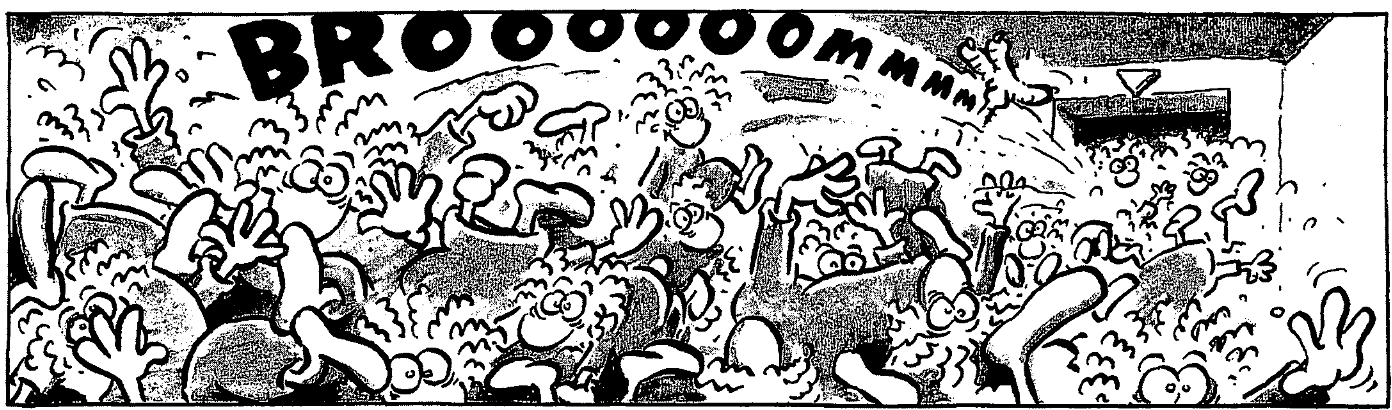
Einsendeschluß ist der 1. Oktober 1995. Die Gewinner werden in der Ausgabe 11/95 veröffentlicht. Wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen. Mitarbeiter des Verlags und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen.

RETURN TO MODUL

Was bisher geschah: Wie bei dieser verworrenen Story zu befürchten, sind nun wieder alle Turkeys in die Realität zurück gekehrt, und haben zu allem Übel noch ein paar hundert Zombings mitgebracht. Das ist allerdings auch das mindeste, was man gegen die Spitze der VG-Gang und ihre Monster aufbringen muß. So beginnt diese Folge wo sie, wo sie hingehört: im Keller...



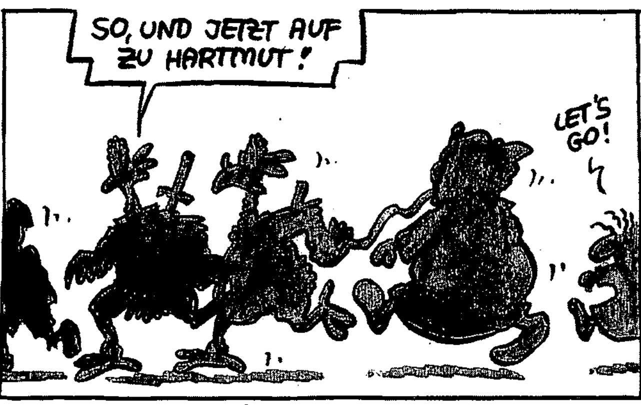






















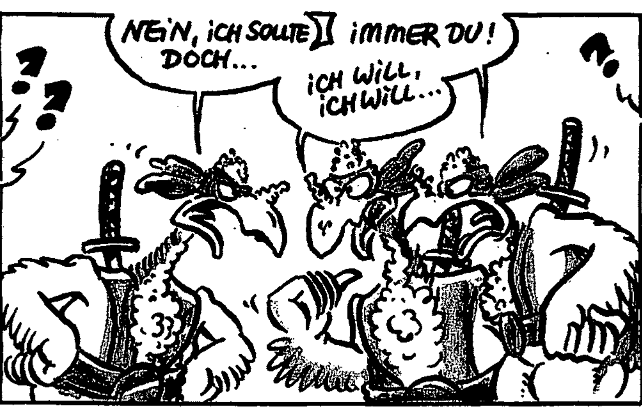




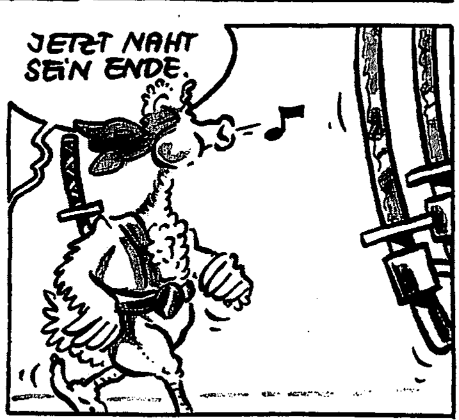


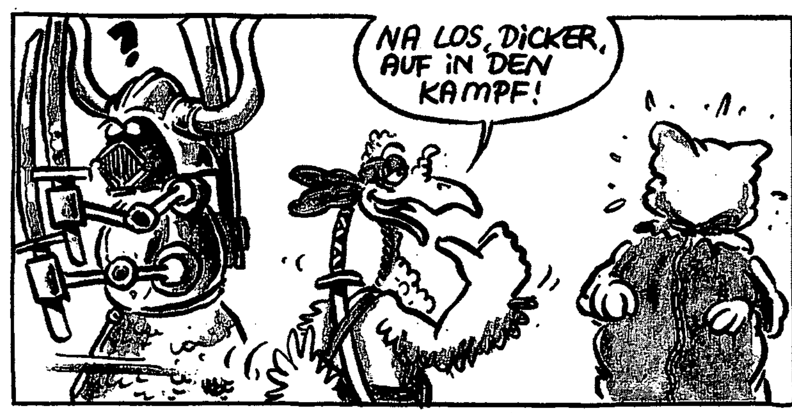


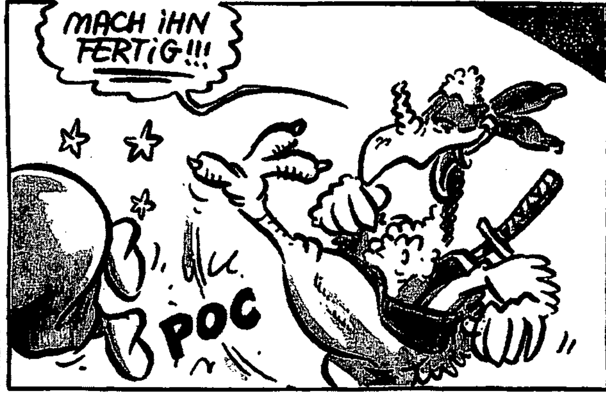
















Harmlose Zombings bis aufs Blut gereizt im letzten Gefecht gegen die Horden der Finsternis. Und drei beherzte Truthähne und unsere beiden Freunde mitten drin. Hat Kanzler Hartmut noch ein Ass im Ärmel, oder wird die kommende Folge das Finale einläuten? Und mit welchen perspektivischen Tricks wird Karl Bihlmeier diese Massenszenen auf den popeligen zwei Seiten darstellen? Und wird das wirklich endlich das Ende sein? Und wollt ihr das wirklich? Blättert einfach in der nächsten Ausgabe diese Seiten wieder auf...



Die Beat'em Up-Front auf dem Neo Geo bleibt weiter heiß umkämpft: Hudson Soft eifert den Samurais nach, und King of Fighters '95 wirft bereits erste Schatten voraus.

Kabuki Klash

Wer von Euch würde einen Penny darauf setzen, daß das nächste Neo-Geo-Spiel nicht aus dem Beat'em Up-Lager kommt? Keiner? Sehr weise! Selbst wenn bei SNK die Handkanten mal ruhen und sich auf den nächsten Schlag vorbereiten (*King of Fighters'95* und *Art of Fighting 3*), springt dennoch kurzerhand *Bomberman*-Erfinder Hudson-Soft in die Bresche und präsentiert einen *Samurai Shodown*-Clone, der dem großen Vorbild, zumindest in Sachen Speicherplatz von 202 MegaBit, bis aufs Haar gleicht. Diesmal stehen Euch acht Recken, alle ein wenig Anime-angehaucht, mit den unterschiedlichsten Waffen zur Verfügung: Von der überdimensionalen Streitaxt, über Doppelschwert, Lanze (der Kabuki-Krieger) oder einem undefinierbarem Holzgestell wird dem Klingen- und Samurai-Fan alles geboten, was das Herz begehrt. Einige der Haudegen führen, wie im großen Vorbild, auch Tiere mit, die mit geschickten Special-Moves einsetzbar sind. Die Lady im Hochzeitsgewand mit der Kristallkugel auf einem der Freisteller hetzt Euch einen riesigen weißen Wolfshund auf den Pelz. Weitere Parallelen zu *Samurai Shodown 1 und 2*: die Fights an sich spielen sich in der klassischen SF2-Ebene ab, und die Power-Ups bekommt Ihr in Form von Mahlzeiten zugeworfen. Darüber hinaus gibt's aber auch Bananenschalen, auf denen Ihr zu besten Charlie-Chaplin-Slapstick-Sounds ausrutschen könnt, sowie Defense-, Attack- und Magic-Power-Ups. Mit den letzteren sind Eure Special-Moves, die man über die Magic-Leiste am unteren Bildschirmrand aktiviert) besonders effizient. Steuern tut sich's fast wie beim Samurai-Vorbild, mit der Ausnahme, daß Ihr Eure Waffen mittels B+C auch aus der Luft auf



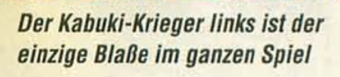
Eine der schönsten Stages im Spiel: Wüsten-Fight

Meist hagelt's Giftflaschen und Bananen statt Stärke

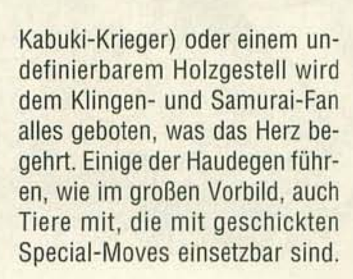


Sogar auf einem Riesenluftschiff geht's zur Sache





Der Kabuki-Krieger links ist der einzige Blaße im ganzen Spiel



Oben: Wie kann das kleine Mädel nur die Riesenhellebarde halten? Rechts: Wow, Aguno zeigt Bein!







den Gegner schleudern könnt. Habt Ihr die Vorspeise in Form Eurer acht Mitbewerber erledigt, folgt noch Street-Fighter-like der Hauptgang in Gestalt von vier ultraschweren Bossen: ein Riesenaffe, ein Panzerroboter und ein Magier-Opa. Schlagt Ihr letzteren, verwandelt er sich und es kommt zum ultimativen Showdown (mit w!). Insgesamt gesehen pendeln sich sowohl Grafik als auch Spielbarkeit auf einem hohen Niveau ein, ohne jedoch am Thron von SNKs Meisterwerken wie dem vielzitierten *Samurai Shodown 2* oder *King of Fighters '94* kratzen zu können. Dafür bekommt Ihr aber nach langer Zeit mit der bildhübschen Yaguno mal wieder eine Fighterin geboten, die es durchaus auch außerhalb des Martial-Arts-Bereichs mit der Ninjitsu-Meisterin Mai Shiranui aus *Fatal Fury* aufnehmen kann. Fans des Genres können daher bedenkenlos zuschlagen und schon mal mit lechzender Zunge auf *KOF '95* warten. Kurz vor dem Launch stehen übrigens der Mega-Shooter *Pulstar* von Aicom, *Aero Fighters 3* von Video System, *Go Kaiser* von Technos, *Metal Slag* von Nascar, außerdem ein neues Golf sowie (!!) ein Pferderennen (unglaublich).

Oben: Falls Ihr's nicht seht – die Stage des Bauchmonsters spielt unter Wasser. Rechts: So bringt man Rob Respekt bei.



King of Fighters '95

Man braucht nur auf die ersten Screenshots zu schielen, um zu erkennen, daß der Nachfolger zum bombastischen 94er Schlagabtausch (VG-Wertung 91 %) schon grafisch allererste Sahne und mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit auch spielerisch überzeugen wird, wie man es von SNK-In-House-Beat'em Ups ja gewohnt ist. Was hat sich geändert? Aller Voraussicht nach könnt Ihr nun Eure 3er-Teams völlig frei zusammenstellen und müßt Euch nicht wie beim Vorgänger mit den fest bestehenden Teams begnügen. Es werden sich auch wieder um die 25 Fighter die Ehre geben, davon zwar größtenteils alle Haudegen aus dem 94er Part, doch auch einige Neueinsteiger gilt's gebührend willkommen zu heissen: den Ninja Eiji, dessen einziger Auftritt auf der Neo-Geo-Bühne der Einsatz als Bösewicht in *Art of Fighting 2* war, Billy Kane aus *Fatal Fury* und andere. Über einen weiteren Debütanten, den Ihr auf dem Freisteller seht, ist bis dato noch nichts bekannt, und auch ein unverbrauchter Boß soll schon gierig auf den Sieger des diesjährigen Turniers warten! *King of Fighters '95* wird knapp 250 Megs dicke Fighting-Action enthalten und im September in den Spielhallen bereits für erste Tests zu sehen sein. *rk*



Oben: Ninja Eiji kennt Ihr aus AoF 2

Rechts: Ninja-Beauty Mai wird auch wieder mit von der Partie sein



Auf der diesjährigen Tokyo Toy Show wurde wieder eine neue Konsole vorgestellt, und Enix möchte eine Rollenspiel-Lawine fürs SNES in Gang setzen.

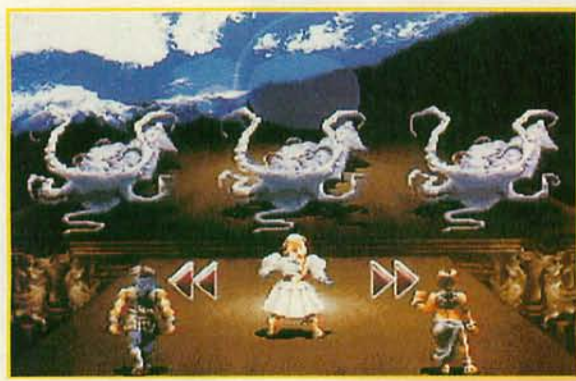
Pippin Power Player

In Zusammenarbeit mit Apple Computer entwickelt die japanische Spielzeugfirma Bandai derzeit ein 64-Bit-Gerät. Auf der Messe wurde erstmals das Gehäuse gezeigt. Die *Pippin* ist jedoch keine Konsole im herkömmlichen Sinn, sondern basiert auf dem bekannten Power-PC-System von Apple. Das erste, was auf dem Bildschirm erscheint, ist folglich die gewohnte Apple-Macintosh-Benutzeroberfläche. Auch die Palette an Peripheriegeräten erinnert eher an einen Computer. Unter anderem können Tastatur, Diskettenlaufwerk, Monitor oder Farbdrucker direkt oder über einen Adapter angeschlossen werden. Gleichzeitig wurde auch ein Einblick in das geplante Software-Lineup gegeben. So ist



Der Pippin mißt 27,1 x 26,5 cm

laut Bandai die *Pippin* in erster Linie nicht als eine Spielekonsole, sondern eher als ein "Multimedia"-Gerät zu verstehen. Auf gut Deutsch heißt das, daß sich die Bandbreite von Musikprogrammen über interaktive Digital-Filme (Spiele, Edutainment, Dokumentationen) bis hin zu Kommunikations- und Netzwerk-Software (Internet, Frankly on Line-Network) erstreckt. Was das Ganze nun kosten wird, steht noch nicht fest. Voraussichtlich kommt eine limitierte Stückzahl an Geräten aber noch dieses Jahr (zu Weihnachten) auf den Markt. Der offizielle Verkaufsstart erfolgt jedoch erst im März nächsten Jahres.





Mystic Ark

Auch in Japan erscheinen nicht mehr so viele 16-Bit-Titel wie vergleichsweise vor einem Jahr. Um so erfreulicher ist es, daß Enix eine Reihe von Rollenspielen herausbringt. *Mystic Ark* heißt die neue Kreation des Rollenspiel-Traditionshauses. Nach *Illusion of Gaia* (dt. Titel *Illusion of Time*) setzen auch sie genau wie ihr Konkurrent Square auf qualitativ hochwertige Grafik und Sound. Aus insgesamt sieben Kämpfern bildet Ihr eine dreiköpfige Truppe, mit der Ihr durch die Lande zieht, um einen mysteriösen Schatz, eben die sieben *Mystic Ark*s, zu suchen. Da dieses Spiel jedoch ein reinrassiges Rollenspiel mit vielen japanischen Menüs ist, müßt Ihr sehr viel Geduld aufbringen. Eine US- bzw. Euro-Version ist noch nicht in Aussicht.



In Mystic Ark dürft Ihr zuvor bestimmen, ob Ihr einen männlichen oder weiblichen Helden steuern wollt. Dann geht's zu dritt auf Monsterjagd.

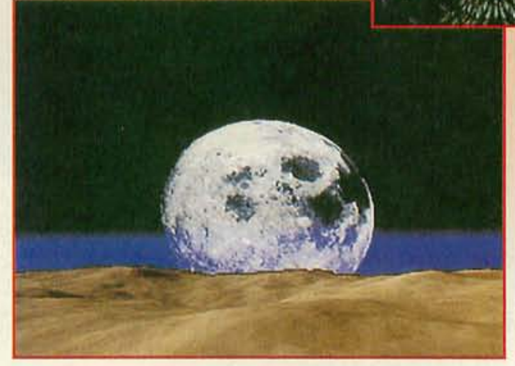


Tenchi Souzo - Genesis

Voraussichtlich im Herbst diesen Jahres erscheint das zweite im Bund der Enix-Rollen-Spiele. *Genesis* handelt, wie der Name schon sagt, von der Entstehung unserer Welt und ist im Grunde ein Action-Adventure. Durch die zahlreichen Monsterkämpfe bestimmt Ihr nämlich, wie gut oder böse die Erde einmal sein wird und erschafft so eine komplette Welt. Damit das alles nicht in manisch-philosophischer Archäologie ausartet, haben sich die Entwickler einige witzige Features ausgedacht. So dürft Ihr hier, ähnlich wie bei *Sim Earth,* mal Gott spielen und ganze Kontinente kultivieren. Dabei kümmert Ihr Euch nicht nur um die Menschen, sondern auch um Tiere, Pflanzen, und die gesamte Natur. Wie Ihr sehen könnt, gibt es eine Menge zu tun. *tet*

In Genesis könnt Ihr die Erde frei gestalten. Je nachdem, welche Monster Ihr verkloppt, ändert sich die Menschheitsgeschichte.





Endlich! Der offizielle Nachfolger zum Rennspielhit *Ridge Racer* hat die Entwickler-Boxen verlassen. Und für Motorradfans hat Namco mit *Cyber Cycles* einen weiteren High-Speed-Trumpf im Ärmel.

Rave Racer

Namco avanciert immer mehr zum ultimativen Racing-Spezialisten. Im abwechselnden Schlagabtausch liefern sich Namco und Sega in Sachen Fahrsimulatoren ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen. Begeisterte noch vor wenigen Monaten *Segas Rally Championship '95* jeden Szenenkenner, so kontert der *Pac Man*-Erfinder mit dem nicht minder beeindruckenden *Rave Racer*.



Bilderbuchgrafik, Nachtfahrten und zahlreiche Tunnel sorgen bei Rave Racer für perfekten Realismus. Sogar an spektakuläre "Car-Jumps", die erstmals im PSX-Ridge-Racer auftauchten, hat man diesmal gedacht.

Doch bevor Ihr auf dem heißen Asphalt losbrettern könnt, müßt Ihr Euch für eine von acht Edelkarossen entscheiden. Jeder Wagen verfügt über unterschiedliche Fahr- und Kurveneigenschaften. Das Renngeschehen seht Ihr wie gewohnt aus der 3D-Perspektive, mit einer grundlegenden Neuerung: Wie schon bei der hervorragend aufbereiteten Playstation-Umsetzung von *Ridge Racer* habt Ihr die Möglichkeit, auf eine Außenansicht umzuschalten. Einer der größten Kritikpunkte beim Vorgänger war, daß es nur eine einzige Strecke gab. Auch hier haben sich die Entwickler nicht lumpen lassen und kreierten vier abwechslungsreiche Landschaftszenerien, die mit grafischen Leckerbissen wie zahlreichen Tunnel- und Brückenpassagen sowie detaillierten Großstadtkulissen aufwarten. Wie nach *Ridge Racer 2* zu erwarten war, können zwei *Rave Racer*-Automaten gekoppelt werden, damit auch der Multi-Player-Spaß nicht zu kurz kommt. Als Hardwarebasis wird wieder eine aufgebohrte "System Super 22"-Platine verwendet, die bereits in *Ace Driver* und *Cyber Cycle*-Automaten eingesetzt wurde. Eine Playstation-Umsetzung wird sicher noch viele Monate auf sich warten lassen. Es gibt noch genügend Rennspiel-Futter wie *Ridge Racer 2* (Playstation-Arbeitstitel = *Neo Ridge Racer*), *Ace Driver* und *Cyber Cycle*, deren Konvertierungschancen momentan um einiges höher liegen. Wir halten Euch auf dem laufenden.





Am Kurvenverhalten der Sport-Boliden wurde gegenüber Ridge Racer nichts verändert





Zwei Gehäuse-Varianten werden den Weg in die Hallen finden. Unten: Nächste Ausgabe stellen wir Prügel-Sequel Tekken 2 vor



In Cyber Cycle rast Ihr mit Vollgasanschlag durch eine nächtliche Großstadtkulisse. Angesichts dieser Grafikpracht kommen einem die ersten Zweifel: Wird eine annähernd identische Playstation-Umsetzung überhaupt noch möglich sein?



Cyber Cycle

Automaten-Rennspielen gehört die Gunst der Stunde. Das Neueste aus der Motorradecke bietet Euch der aktuelle Namco-Spielautomat *Cyber Cycle*. Ähnlich wie bei *Ridge Racer* muß man hier Streckenabschnitte innerhalb von Zeitlimits durchfahren, um nicht disqualifiziert zu werden. Wer von der Fahrbahn abkommt oder in einen anderen Fahrer crasht, verliert wertvolle Sekunden. Zu Beginn des Spiels müßt Ihr Euch für eine von zwei Strecken entscheiden und Euer Lieblingsbike auswählen. Natürlich haben die Motorräder alle verschiedene Eigenschaften und eignen sich unterschiedlich gut für die diversen Rennstrecken. Der erste Kurs führt Euch durch eine detaillierte Küstenstrecke, die mit zahlreichen Tunnelpassagen und Schikanen versehen ist. Im zweiten High-Speed-Rundkurs rast Ihr mitten durch eine verbaute Großstadtmetropole, die besonders bei Nacht herrlich anzusehen ist. In fast perfekter 3D-Darstellung geht es manchmal steil bergauf und bergab. Drei jederzeit anwählbare Perspektiven sorgen für den notwendigen Überblick. In der *Cyber Cycle*-DX-Gehäusevariante können bis zu vier Spieler gegeneinander antreten. Wann sich Playstation-Besitzer auf die Sitzbank schwingen dürfen, ist noch völlig unklar. Bei Namco sind zur Zeit über ein Dutzend Playstation-Titel in Arbeit. Welche und wieviele Umsetzungen davon rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft veröffentlicht werden, bleibt vorerst noch Namcos kleines Geheimnis. Allerdings will Namco in Kürze eine Pressemitteilung herausgeben, in der alle PSX-Titel mit den geplanten Erscheinungsterminen aufgeführt sind. ws



Neben gewöhnlichen Rennbikes steht auch ein Chopper zur Auswahl



Achtung Unfallgefahr: Bei zu starker Seitenneigung sprühen die Metallfunken



Drei Fahrperspektiven haben die Entwickler mit eingebaut. In welcher es sich am besten fährt, muß jeder Spieler für sich selbst entscheiden.



Auch für Cyber Cycle gilt: Zu viert macht's am meisten Spaß



Mit seiner sensiblen Steuerung spricht Cyber Cycle eher die Könner an



SZENE-CHAT

Trotz Hits wie Donkey Kong Country, Secret of Mana und Die Schlümpfe läßt der 16-Bit Markt schneller nach, als irgend jemand erwartet hatte. Neue Anreize erhofft man sich von Saturn und Playstation, die aber mit Startpreisen von 700-800 Mark (mit Spiel) für den Massenmarkt zu teuer sind. Sega verkündet stolz, daß die ersten 10 000 deutschen Saturns schon verkauft seien, und Sony möchte hierzulande bis März kommenden Jahres 200 000 Playstations verkaufen. Solche Zahlen klingen zwar optimistisch, sie gehören jedoch immer noch in die Kategorie "Eine Schwalbe macht noch keinen Sommer". Denn selbst 200 000 Playstations – wenn sie denn erst verkauft sind – bedeuten noch längst nicht das Ende des Konsolen-Winters. Laut Nintendo wird das Ultra 64 NICHT zeitgleich mit dem US-Start im April '96 erscheinen, was heißt, daß es Nintendos Wundergerät in Deutschland möglicherweise erst zu Weihnachten 1996 offiziell zu kaufen gibt.

Den Fachzeitschriften macht die Flaute arg zu schaffen. Gelangweilt vom 16-Bit-Einerlei, verzichten viele Leser auf ihre monatliche Lektüre und wenden sich anderen Freizeitbeschäftigungen zu. So treibt der Kampf um Kunden inzwischen die urigsten Blüten: Versprach doch unlängst ein Mitbewerber auf seinem Titel "Alles über Donkey Kong Country 2", um den gutgläubigen Käufer dann mit einer halben Seite und zwei Bildchen abzuspeisen. Daß so wenig Inhalt schon "alles über..." sein soll, erschien uns ein wenig dreist. In der gleichen Ausgabe präsentierte man stolz die ersten "exklusiven" Screenshots von Ultra-64-Spielen, nämlich Lion King und ein Demo, wobei man allerdings (absichtlich?) zu erwähnen vergaß, daß diese Bilder aus dem Online-Netz CompuServe gezogen wurden und von irgendeinem Witzbold stammten, der Szenen aus dem Lion-King-Film gescannt hatte. Ein anderes Heft überraschte mit einem unmöglichen Review von Tekken für die Playstation, für den Test bemühte man die Automaten-Version. Dem Tester von Boogerman in der gleichen Ausgabe müssen wir geradezu hellseherische Fähigkeiten bescheinigen, da das Programm zu dem Zeitpunkt noch nicht einmal zur Hälfte fertiggestellt war. Die Liste ähnlicher Schoten ließe sich beliebig fortsetzen – man denke nur an die japanischen Spielezeitschriften, die Monat für Monat der Schere zum Opfer fallen. Die blühenden Phantasiemeldungen, die die "entliehenen" Bildchen in Ermangelung japanischer Sprachkenntnisse begleiten, haben vor allem Tet schon zu heftigem Lachmuskelkater verholfen. Lange Rede, kurzer Sinn: Wenn's eng wird auf dem Markt, dann wird aus Fachpresse schnell Yellow Press. "Auflage um jeden Preis" geht irgendwann nach hinten los. Es kommt nicht darauf an, wie früh ein Spiel getestet wird, sondern darauf, daß es die Wertung bekommt, die es verdient...

SPIELREGELN

SO WERTEN WIR

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge



Dirk

Ist in NY auf der Jagd nach einem Power-Rangers-Kostüm



Hartmut

Darbt acht Monde lang – sein Stammlokal hat Betriebsurlaub



Ralf

Pendelt noch zwischen Diplom und Batman-Fieber hin und her

System: Game Boy
Spieletyp: Action-Shoot'em-Up
Hersteller: Konami
Megabit: 1
Testversion: Konami
Spieler: 1
Features: Continue, Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9
Preis: ca. 70 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik:	80%
Soundeffekt:	75%
Grafik:	81%

Spielspaß 90%

Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spieletyps sowie technische Daten. Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer. Neu ist unsere Altersempfehlung. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.

VIDEO GAMES CLASSIC

Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem Video-Games-Classic-Prädikat

super – gut – geht so – na ja – hilfe

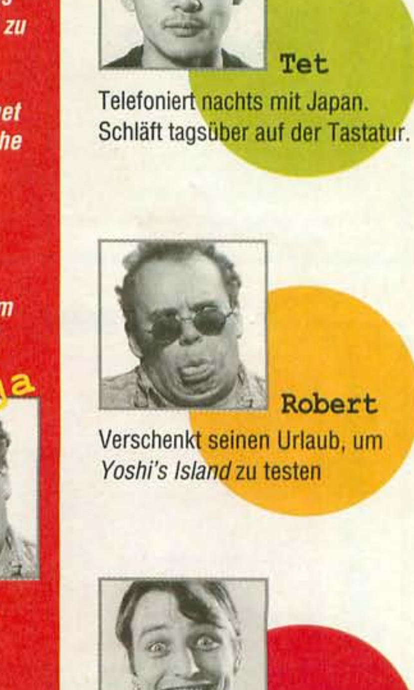
Neu sind die Wertungsgesichter. Wir haben zwar fünf Meinungen, aber nur drei Gesichter – damit's überschaubar bleibt.

Keine Spielspaß-Wertung wegen übler Gewaltszenen

Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab. Aus diesem Grund erhalten solche Titel keine Spielspaßwertung.

Wolfgang

Kommt zur Zeit in Boxershorts zur Arbeit: "Is der Beach-Look..."



Tet

Telefoniert nachts mit Japan. Schläft tagsüber auf der Tastatur.



Robert

Verschenkt seinen Urlaub, um *Yoshi's Island* zu testen



Jan

Läßt sich Vögel zeigen, denn er heiratet am Monatsende...

Das Kleingedruckte

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: Ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird *nicht* davon beeinflußt, wie schwer ein Modul zu spielen ist, oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

VG-HITPARADE

Media Control Top 10

Nintendo

Platz	Vormonat	Titel	System
1	(1)	Illusion of Time	SNES
2	(neu)	Kirby´s Dreamland 2	Game Boy
3	(2)	Die Schlümpfe	Game Boy
4	(neu)	Super Mario Land	Game Boy
5	(5)	Mario's Picross	Game Boy
6	(3)	Super Mario Land III	Game Boy
7	(4)	Donkey Kong Country	SNES
8	(–)	Kirby´s Dreamland	Game Boy
9	(–)	König der Löwen	Game Boy
10	(7)	Die Schlümpfe	SNES

Sega

Platz	Vormonat	Titel	System
1	(1)	Die Schlümpfe	Mega Drive
2	(2)	König der Löwen	Mega Drive
3	(4)	WWF Raw	Mega Drive
4	(6)	Fifa Soccer ´95	Mega Drive
5	(–)	Aladdin	Mega Drive
6	(3)	Theme Park	Mega Drive
7	(–)	Sonic III	Mega Drive
8	(8)	Sonic & Knuckles	Mega Drive
9	(–)	NBA Live ´95	Mega Drive
10	(5)	Story Of Thor	Mega Drive

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern.

VG-Leser Top 10

Platz	Titel	System
1	Final Fantasy 3	SNES
2	Daytona USA	Saturn
3	Secret Of Mana	SNES
4	Pitfall	SNES
5	Donkey Kong Country	SNES
6	Tekken	PSX
7	Earthworm Jim	SNES/MD
8	Syndicate	SNES/MD/JAG
9	Super Mario Kart	SNES
10	Int. Superstar Soccer	SNES

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magna Media Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85531 Haar, Fax: 089/4613 5046

Die zehn besten Tests

Platz	Titel	System	Wertung
1	Super Mario World 2	SNES	97%
2	Hyper Parodius	Satrun	84%
3	Panzer General	3DO	84%
4	Bomberman 3	SNES	82%
5	Secret Of The Stars	SNES	82%
6	Virtual Fighter Rem.	Saturn	82%
7	Space Ace	3DO	72%
8	Primal Rage	SNES	71%
9	Lothar Matthäus Soccer	SNES	70%
10	Seaquest DSV	Mega Drive	70%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge

Die Hits der Redakteure



spielt zur Zeit: Wipeout, Playstation
hört zur Zeit: White Zombie, Mind is a ...
Film-Favorit: Batman Forever



spielt zur Zeit: Lost Vikings 2 Super Nintendo
hört zur Zeit: Outhere Brothers, Boom Boom...
Film-Favorit: Della Morte Della More



spielt zur Zeit: Batman Forever Super Nintendo
hört zur Zeit: Jimmy Cliff, East 17
Film-Favorit: Judge Dredd



spielt zur Zeit: Air Combat PSX
hört zur Zeit: Hands On Yello, Portishead
Film-Favorit: Tank Girl



spielt zur Zeit: Powerrangers Super Nintendo
hört zur Zeit: Powerrangers Soundtrack
Film-Favorit: Powerrangers



spielt zur Zeit: Philosoma PSX
hört zur Zeit: The Cult
Film-Favorit: Apollo 13



spielt zur Zeit: Ridgelordsaga Saturn
hört zur Zeit: Lisa Ono „Nana"
Film-Favorit: Batman Forever

Kinohits des Monats

1. **Casper** mit Christina Ricci und Bill Pullman
2. **Während Du Schliefst** mit Sandra Bullock
3. **Stirb Langsam: Jetzt Erst Recht** mit Bruce Willis
4. **Crimson Tide** mit Gene Hackman und Denzel Washington
5. **Power Rangers** mit Karan Ashley u. Johnny Yong Bosch
6. **Der König der Löwen** Regie: Roger Allers, Rob Minkoff
7. **Yankee Zulu** mit Leon Schuster und John Matshikize
8. **Kleine Giganten** mit Rick Moranis Und Ed O'Neil
9. **Harte Jungs** mit Martin Lawrence und Will Smith
10. **Ed Wood** mit Johnny Depp und Martin Landau

Quelle:VG

Wertungsliste

Immer wieder fragen Leser an, welches Spiel wann getestet wurde, und welche Spielspaß-Wertung es erhalten hat. Nach über drei Jahren Video Games ist unsere Wertungsliste allerdings auf ein derart stattliches Maß angewachsen, daß der Abdruck im Heft, wie wir dies in früheren Ausgaben zu tun pflegten, mehr als zehn Seiten füllen würde. Aus diesem Grund haben wir die Wertungsliste ausgelagert. **Ihr könnt sie gegen einen kleinen Unkostenbeitrag von 10 Mark in bar oder Briefmarken bei der Redaktion bestellen.**
Die Liste ist im Moment 42 Seiten stark und enthält alle VG-Tests nach Systemen geordnet. Die Liste wird jeden Monat ergänzt. Mittlerweile indizierte Titel tauchen natürlich nicht mehr in der Wertungsliste auf.

Pfeilchen Strahl



Die Anime-Sequenzen sind qualitativ hochwertig, doch man nimmt sie anfangs kaum zur Kenntnis, weil man ja ständig auf die auftauchenden Symbole wartet

Das Kultspiel *Dragon's Lair* hat wieder einmal Pate gestanden für dieses Zeichentrick-Spektakel mit dem vielsagenden Namen *Strahl*. Unser Held heißt diesmal Alex und befindet sich in einer Illusionswelt, wo er eine Reihe von Abenteuer bestehen muß, um sein Land vor bösen Mächten zu schützen. Zu Beginn wählt Ihr eine der drei Stages aus. Danach laufen flüssige Anime-Filme ab, in deren Verlauf man sich nach eingeblendeten Kommando-Icons richtend, den Helden durch die mörderischen Stages lenkt. Taucht beispielsweise das Schwert-Icon auf, muß man den Gegner per A-Knopf eins über die Rübe braten. Gelingt das nicht rechtzeitig, ist ein Leben verspielt und das Ganze beginnt von neuem. Hat man jedoch die erste Stage gemeistert, tauchen weitere Stages auf, die man je nach Belieben anwählen kann. Wichtig ist dabei nicht, in welcher Reihenfolge Ihr die Stages in Angriff nehmt. Im Menü stehen nämlich Stage-Beschreibungen, nach denen Ihr Euch orientieren könnt. Nehmt einfach die interessanteste zuerst. *tet*

System: 3 DO
Spieletyp: Adventure
Megabit: CD
Hersteller: Media Entertainment/Panasonic
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 5
Preis: ca. 140 Mark

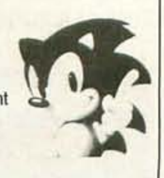
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	76%
Musik:	72%
Soundeffekte:	79%

Spielspaß 45%



„Zu Beginn lassen die schönen und qualitativ hochwertigen Anime-Sequenzen auf ein gutes Spiel hoffen. Doch mit der Zeit verblaßt der anfänglich gute Eindruck. Erstens ist in Strahl keine durchgehende und logische Handlung vorhanden wie z.B. in Dragon's Lair. Die Stages sind einfach nur aneinandergereiht, ohne daß ein Zusammenhang zu erkennen wäre. Man überlegt sich immer wieder, was eigentlich das Ziel des Ganzen ist. Und zweitens wirken die zwar hilfreichen, doch lästigen Pfeile und Symbole ein wenig störend. Man betrachtet kaum mehr den eigentlichen Film, sondern schaut gebannt auf die auftauchenden Icons, sprich auf die Bildschirmränder. Und wenn man nach zig Versuchen die kniffligen Stellen endlich auswendig gelernt hat, bietet der Anime-Streifen auch keinen Reiz mehr.“





An eine Maus-Unterstützung wurde leider nicht gedacht



Das harte Gefecht wird im Gesamtszenario eingeblendet

Feuer frei!

Panzer General

Wer eingefleischter Mega Drive-Fan der ersten Stunde ist und sich seinerzeit von tonnenweise japanischen Schriftzeichen nicht abschrekken ließ, wird den Strategie-Hammer *Advanced Military Commander* immer noch in seiner Modul-Sammlung haben. Die renommierte Softwarefirma SSI versuchte letztes Jahr, die Lizenz für eine PC-Version zu ergattern. Leider stellte sich Sega/Japan stur, das sechs Jahre alte Bravourstück den Computerfans zu überlassen. SSI ließ sich jedoch nicht entmutigen und begann mit *Panzer General* ein ähnliches Spiel zu programmieren, das bereits für PCs erschienen war und nun auf 3DO-Format konvertiert wurde.



Auch Panzer General hat einiges zu bieten: Alles in allem stehen Euch 18 verschiedene Grundklassen an Fahrzeugen und Einheiten zur Verfügung. Das Angebot reicht vom einfachen Infantristen bis zu extraschweren Panzergeschützen. Auch Flugzeuge, Transporter und selbst U-Boote wurden nicht vergessen. Aber nicht nur das richtige Material, sondern auch Kampferfahrung, Geländeunterschiede und Wetterbedingungen spielen eine entscheidende Rolle für Sieg und Niederlage. Wer erfolgreich agiert, erntet wertvolle Prestige-Punkte, mit denen er neue Truppen oder Kriegsgerät kaufen kann. *ws*



Neuer Nachschub z.B. Flugzeuge, Panzer und zahlreiche Truppenverbände werden in diesem Menü angeboten





Auch auf hoher See wird der gegnerischen Partei nichts geschenkt

„SSIs Panzer General hat die goldene VG-Medaille 1. Klasse verdient. Die Hexagonschieberei wurde so geschickt mit geschichtsträchtigen Fakten kombiniert, daß sich der Spieler buchstäblich in die Zeit zurückversetzt fühlt. Zum Spielspaß kommt der nette Nebeneffekt, daß das kümmerliche Schulwissen über den 2.Weltkrieg ordentlich aufgefrischt wird. Auch ein AMC-Fan wird sich in Panzer General sofort wohlfühlen. Das bewährte Icon-Kontrollsystem wurde weiter verbessert und präsentiert sich nun in verständlichen Englisch-Menüs. Die grafische und akustische Präsentation von Panzer General verdrängen auch die letzten Gedanken von langweiligen Strategiespielen. Einmal angespielt, fesselt die 3DO-Umsetzung für Wochen. Leider hat sich dafür ein Fehler in die Spielstandsspeicher-Routine eingeschlichen. Trotz genügend freiem RAM, wird man ständig zur Löschung bereits vorhandener Spielstände aufgefordert."

System: 3 DO
Spieletyp: Strategiespiel
Megabit: –
Hersteller: SSI
Testversion: Dynatex
Spieler: 1
Features: Speicherfunktion
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18



Grafik:	71%
Musik:	35%
Soundeffekte:	64%

Spielspaß 84%

Auf Dirks Spuren

Space Ace

Die 3DO-Fangemeinde kommt nun auch in den Genuß einer der Laserdisc-Automatenkonvertierungen der Bluth-Fans aus dem Hause Readysoft, Kanada. Ebenso wie bei *Dragon's Lair* läuft bei Space Ace ein Zeichentrickfilm absoluter Topqualität. Durch Drücken des Steuerkreuzes oder eines Buttons zum richtigen Zeitpunkt greift Ihr ein und bringt so den Film ein Sekündchen weiter. Hämmert Ihr allerdings auf die falsche Taste oder drückt die richtige ein paar Zehntelsekunden zu früh oder zu spät, dann erlebt Ihr Euren Helden in einer der unzähligen, und wirklich genial animierten witzigen Sterbesequenzen. Ihr liefert Euch in den knapp zwölf umfangreichen Sequenzen diverse Dogfights in engen Höhlen, duelliert Euch mit Raumgleitern, entkommt Riesenschlangen auf dem Müllplaneten und bietet dem Laserhagel von Riesenrobotern Paroli und vieles mehr *rk*



Die Stelle hier ist (wie fast alle!) ziemlich haarig. Tja, entweder man wird geröstet oder eingestampft



gut

„Kompliment an Readysoft: Die Kanadier haben den knapp zehn Jahre alten Laserdisc-Automaten 1:1 aufs 3DO übersetzt. Was Ihr dabei für halsbrecherische Abenteuer bestehen müßt, läßt sich hier nur schwer beschreiben: Vor Euch läuft einfach ein Feuerwerk an brillanter Zeichentrick-Action, daß Ihr oft nicht mehr wißt, wo oben und unten ist. Das einzige Manko an der Sache ist eben Eure etwas dürftige Eingriffsmöglichkeit. Wen das aber nicht stört, der wird sich an diesem Spiel so richtig festbeißen, getreu dem Motto: Mal wieder ins Gras gebissen, na gut, jetzt sind's noch vier Möglichkeiten... Also, für Leute ohne Geduld ist Space Ace nix, denn oft müßt Ihr Eure nächste Aktion erraten, aber schließlich will man ja wissen wie's weitergeht!“

System: 3 DO
Spieletyp: Interaktiver Trickfilm
Megabit: CD
Hersteller: Readysoft
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6



Grafik:	79%
Musik:	76%
Soundeffekte:	75%

Spielspaß 72%

ATARI JAGUAR

Hang On '95?
Super Burnout

Mit einem neuem Motorradrennen wagt sich Atari an die verhärtete Asphaltfront. *Super Burnout* ist ein klassisches 3D-Rennspiel, das am besten mit *Super Hang On* von Sega verglichen werden kann. Bevor Ihr Euch jedoch auf eine von acht Länderstrecken werft, nehmt Ihr die nötigen Einstellungen vor: Es stehen Euch die vier Spielmodis: "Championship", "Trainer", "Versus" und "Record" zur Wahl. Außerdem dürft Ihr Euch eines von sechs Bikes mit unterschiedlichen Fahreigenschaften, wie z.B. Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung und Bodenhaftung aussuchen. Für das bessere Fahrgefühl sorgen Details am Fahrbahnrand wie Bäume, Auffangstapel oder Tribünen. Treten zwei Spieler an, teilt sich der Bildschirm in zwei Hälften. Soundtechnisch gibt sich *Super Burnout* Genre-gemäß von der hektischen Seite. Speedige Themen dudeln neben Eurer Maschine einher. Sämtliche Bestzeiten werden zusammen mit Eurem Namenskürzel auf dem Modul festgehalten. *ws*



Für Zweispieler gibt es wie gewöhnlich einen Splitscreen



Das wohl schönste bei Super Burnout ist die Asphaltgrafik



geht so

„In kaum einem Rennspiel werdet Ihr so leicht aus der Kurve getragen wie in Super Burnout. Die unterschiedlichen "Grip"-Eigenschaften der zur Auswahl stehenden Bikes zeigen hierbei keine großen Unterschiede. Daraus resultiert ein gepfefferter Schwierigkeitsgrad und eine gerade mal durchschnittliche Spielbarkeit, die stark zu Lasten der Langzeitmotivation geht. Das wohl beeindrukkendste bei Super Burnout ist die superschnelle Scrollgeschwindigkeit, die endlich beweist, was der Jaguar leisten kann. Dafür sehen die Rennstrecken recht armselig aus: Bis auf ein paar Bäume, Tribünen und Randbarrikaden gibt es nicht viel zu bestaunen. Wer Rennspiele abgöttisch liebt, darf ruhig mal ein Blick riskieren, ansonsten laßt die Finger weg!"

System: Jaguar
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: 16
Hersteller: Atari
Testversion: Atari
Spieler: 1 bis 2
Features: –
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	62%
Musik:	74%
Soundeffekte:	41%

Spielspaß 58%

neues aus der redaktion: jan hat ärger gekriegt, weil sein moped im büro "markiert" hat (mit motoröl).

ATARI JAGUAR

Halt' ich für'n Gerücht
White Men Can't Jump

Der Modeerscheinung Streetball folgend, hat Atari das bei Trimark entwickelte *White Men Can't Jump* veröffentlicht. Entweder steuert Ihr ein Zwei-Mann-Team gegen den Computer oder Ihr tretet mit bis zu vier menschlichen Mitspielern (per Team-Tap-Adapter) an. Zur Auswahl stehen 16 Teams und mehrere Courts. Das Spielfeld seht Ihr im Match von schräg oben, wobei je nach Situation fleißig hin- und hergezoomt wird. Entscheidet Ihr Euch für eine Meisterschaft, leihen Euch zwei fiese Kredithaie erstmal 500 Mücken, mit denen Ihr Wetten abschließt. Im Spiel werden Meldungen per Schriftbalken eingeblendet, coole Samples verbraten ("Hey man", "No sweat", "Nothing but net", usw.) und rave-mäßige Musikstückchen abgespult. *jb*



Ganz nett: Die 16 Teams haben alle ihre Stärken und Schwächen. Der Haken an der Sache: WMCJ spielt sich arg ruppig.



geht so

„Die schlechte Steuerung und die ruckige Grafik trüben den Spielspaß doch ganz erheblich. Spielt Ihr gegen den Computer, wird's frustig, denn der hat mit der Steuerung keine Probleme. Außerdem wird viel zuviel 'rumgeschubst (und zwar auch vom Computer). Gerade noch 'ne gute Paß-Chance und schon liegst Du am Boden und ärgerst Dich. Daran ändern auch die vielen Spieler mit ihren unterschiedlichen Eigenschaften und die reichhaltigen Optionen wenig. Noch ein Wort zur Musik: dünn. Einzig empfehlenswert ist der Vier-Spieler-Modus. Wenn alle das gleiche Handicap haben, macht's noch den meisten Spaß..."

System: Jaguar
Spieletyp: Streetball-Simulation
Megabit: –
Hersteller: Trimark/Atari
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 4
Features: Speicheroption, Team-Adapter inklusive
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	66%
Musik:	31%
Soundeffekte:	53%

Spielspaß 56%


Take off!
in die Amiga-Welt
1 Gratis-Heft + Geschenk abrufen!
Die Nr. 1
Das meistgelesene
Amiga Magazin
MAGNA MEDIA
AMIGA
MAGAZIN
Das Computer-Magazin für Amiga-Fans
Erleben Sie die neue Generation von Grafik und Video.
Ausführliche Tips und Tricks.
Exklusivberichte.
Professionelle Tests.
Die besten Spiele-Hits.
Anwendungen u.v.m.
Coupon senden an: AMIGA-Magazin Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm oder faxen: 07132/959244
Abruf-Coupon
❑ Ja, ich möchte AMIGA-Magazin gratis testen, senden Sie mir das aktuelle Heft. Wenn mir AMIGA-Magazin gefällt, brauche ich nichts zu tun, dann erhalte ich AMIGA-Magazin zum günstigen Jahresabo-Preis von nur 83,40 DM (109,20 DM Ausland) für 12 Ausgaben per Post frei Haus. Ich kann jederzeit kündigen. Im anderen Fall hören Sie von mir 8 Tage nach Erhalt der Gratis-Ausgabe.
Name/Vorname
Straße/Nr.
PLZ/Ort
Datum
1.Unterschrift
2.Unterschrift
Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei AMIGA-Magazin Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufrechts durch meine 2. Unterschrift.
Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei AMIGA-Magazin, Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

SEGA SATURN

Schief gewickelt

Virtual Hydlide

Endlich erscheint für den Saturn ein Rollenspiel, das auch für die nicht-japanischsprechende Bevölkerung spielbar ist. Zumindest braucht man sich nicht mit Japano-Texten herumschlagen. Dafür müßt Ihr Euch in einer Fantasywelt gegen eine Horde von Monstern behaupten, die frecherweise Eure Prinzessin Ann entführt haben. Nachdem Ihr im Optionsmenü den Schwierigkeitsgrad (Easy: Map und nächstes Ziel angezeigt; Medium: nächstes Ziel angezeigt; Hard: Ziel wird erst spät angezeigt) eingestellt habt, generiert der Computer die 3D-Welt. Im Prinzip bewegt Ihr Euch darin frei zwischen verschiedenen Gebäuden, in denen jeweils Items zu holen sind und natürlich der obligatorische Boßgegner sitzt. *tet*





Als Screenshots sehen die Bilder ja gut aus, sieht man sie jedoch in Bewegung, sträuben sich einem die Haare zu Berge



„Rollenspielen will gelernt sein, vor allem, wenn man sich als Spiele-Entwickler auf dieses Gebiet hinauswagen möchte. Aber das scheint hier völlig in die Binsen gegangen zu sein. Die Grafik ist schlichtweg eine optische Katastrophe. Darunter leidet natürlich auch die Spielbarkeit. Gegner, die sich in einem Augenblick vorne befinden, tauchen urplötzlich hinter dem Rücken auf: Grafikfehler erlauben es, durch Wände hindurchzuschauen, und was am meisten stört: Ihr könnt Euren Helden nicht richtig steuern, weil es ständig zu Koordinationsproblemen kommt. Mir ist wirklich schleierhaft, wer sich so ein Spiel antun soll..."

System: Saturn
Spieletyp: Action-Rollenspiel
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Primal Games
Spieler: 1
Features: Paßwort, Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	13%
Musik:	50%
Soundeffekte:	59%



Spielspaß 21%

INSERENTENVERZEICHNIS

Der Schweiz-Auflage dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Fa. World of Games, CH-4623 Neuendorf, bei.

SEGA SATURN

Totgesagt

Deadalus

D*eadalus* ist ein Überwachungssatellit, der vor 800 Jahren in die Erdumlaufbahn geschossen wurde, um mit Waffengewalt endgültig den Menschen die Lust am Krieg zu nehmen. Eine kleine Gruppe von Guerilla-Kämpfern wollte sich dieser übermächtigen Gewaltherrschaft jedoch nicht mehr fügen und dringt in die scheinbare Friedensmaschinerie ein. Hier beginnt auch Eure Reise in das 30 Level umfassende Dungeon-Abenteuer. In einem Mech-Roboter sitzend, kämpft Ihr Euch nach und nach in das Innere des *Deadalus*-Satelliten vor. Neben Waffen wie Vulcan-Gun, Laser oder Raketenwerfer, habt Ihr eine Palette passiver Hilfsgeräte wie Plasma-Schutzschild, Power-Booster oder Hover-Jet, die durch eine zentrale Energieeinheit gespeist werden. Schießt Ihr gegnerische Roboter ab, hinterlassen sie Items, die dazu dienen, Eure Geräte und Waffen wieder aufzuladen. *tet*



Optisch sieht das Ganze ja toll aus, aber leider mangelt es an Abwechslung



„Auf den ersten Blick ist dieses Spiel durchaus brillant gestaltet. Die schnelle und detaillierte Polygon-Grafik vereint sich mit dem glasklaren CD-Sound zu einem technisch makellosen Cyber-Trip. Aber wie es bei solchen Spielen oftmals der Fall ist, wird in punkto Abwechslung nicht viel geboten. Die Oberflächen-Texturen des Dungeons und der Gegner wiederholen sich ständig, so daß es auf Dauer gähnend langweilig wird. Ab und zu watet Ihr durch stockfinstere Gänge, die Ihr durch den Access an einem Computer-Terminal (der immer auch zum Laden der Level-Map dient) mit Licht erhellen könnt. Cyber-Piloten, die gerne mal zwischendurch eine Pause einlegen möchten, werden hier auch jäh enttäuscht. Das Spiel bietet weder eine Speicher- noch eine Paßwort-Option.“

System: Saturn
Spieletyp: 3D-Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Archiv
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 70%
Musik: 82%
Soundeffekte: 59%



Spielspaß 58%



Lustige Figuren mit liebevoller Animation machen CWK 2 aus



Endlich ein Endgegner, der die Hardware nutzt – Schlängeln ist in!

Manisch mechanisch

Clockwork Knight 2

Erster Teil, zweiter Teil, viel ist nicht passiert. Die Story ist dieselbe, ebenso das Spielprinzip. Wieder mal ist's die Rettung der holden Maid, die das tapfere Schneiderlein auf Trab bringt. Um an den Vorgänger anzuknüpfen, besiegt Ihr zu Beginn des zweiten Teils den finalen Endgegner des ersten (nur ist er viel leichter zu schlagen). *Clockwork Knight 2* ist wieder ein Bonbon-buntes Jump'n'Run der eher altgedienten Machart. Überwiegend watschelt Ihr von links nach rechts und versucht auf dem Weg zum Endgegner möglichst viel Boni einzuheimsen. Dafür gibt's nämlich Extraleben und Continues. "Überwiegend" deshalb, weil in den einzelnen Stages schon etwas Abwechslung geboten wird. So folgt fast jeder Level einem anderen grafischen Thema, und bewährte Einlagen wie Lorenfahrten und dergleichen mehr, sorgen für Unterhaltung. Der Spielverlauf besteht aus mehreren Räumen (Bad, Arbeitszimmer, usw.) mit zumeist zwei Levels. Der dritte ist dann der Endgegner. Zwischendurch dürft Ihr in einem Subgame Roulette spielen (wobei Ihr allerdings kaum Chancen habt). Wer abstürzt oder alle Gesundheitspunkte (Zahnräder) verliert, wird unter Abzug eines Lebens an den Level-Anfang zurückversetzt. Während sich Euer Ritter "Von Der Traurigen Gestalt" nur auf einer Ebene bewegt, findet ab und zu doch etwas "Interaktion" mit dem Hintergrund statt. So könnt Ihr beispielsweise mit auf Eurer Ebene abgeschossenen Raketen Feinde auf einer dahinterliegenden Ebene plattmachen. Die Kontrollen beschränken sich auf Rennen, Hopsen, Schlagen und Aufheben/Tragen. Mit Kombinationen sind jedoch lustige Rätsel realisierbar. Die Musik läßt sich für ein Jump'n'Run etwas seltsam ("jazzig-schräg") an, aber mit der heutigen (CD-)Technik ist ja alles möglich. *jb*



Mit Subgames, Bonusrunden und schicken Render-Sequenzen wird das Schnuckel-Jump'n'Run spaßig aufgebohrt.

gut

"Also Render-Intros hauen mich inzwischen kaum noch vom Hocker. Ich kann nur sagen "ganz nett". Grafisch ist Clockwork Knight 2 für mich insgesamt nicht der Renner. Es sieht zwar alles schön bunt und nett aus, wenn ich mir jedoch Nintendos DKC anschaue, beschleicht mich das ungute Gefühl, daß CWK2 auch auf einer 16-Bit-Konsole machbar gewesen wäre – von Details einmal abgeshen. Vom Geschicklichkeits- und Denk-Anspruch eignet sich CK 2 eher für Kinder zwischen zehn und 14 Jahren (vorausgesetzt, daß die sich einen Saturn leisten können). Was mich allerdings echt genervt hat, ist die fehlende Speicheroption. Da hat man sich durch einige Level gearbeitet und schon ein paar Extra-Leben gesammelt, und dann ist es plötzlich Zeit, etwas anderes zu machen. Was tun? Ausschalten und von vorne anfangen? Den Saturn die ganze Nacht laufen lassen? Ne, ne, sowas muß einfach nicht sein – Punktabzug! Ansonsten gibt's eigentlich wenig zu meckern. Das Spiel steckt voll lustiger Ideen, das Gameplay ist flüssig und die Puzzles würzen das Geschehen. Die Grafik ist ok, bolzt aber keinen Next-Generation-Crack aus den Socken. Wer Jump'n'Runs mag, kommt mit der Scheibe sicherlich auf seine Kosten."

System: Saturn
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	68%
Musik:	60%
Soundeffekte:	51%

Spielspaß 68%

Schon wieder?

Virtua Fighter Remix

Schon wieder *Virtua Fighter*, werden manche von Euch jetzt fragen. Nun ja, wie das so ist mit Terminen, mußte bei der Japan-Einführung des Saturn besagtes Spiel unbedingt als Zugpferd schnellstmöglich fertig werden. Schließlich wollte man Sonys Playstation auf jeden Fall noch zuvorkommen. So hat man auch in Kauf genommen, daß das Spiel noch mit einigen Bugs behaftet war: Bei der Replay-



Alle Figuren wurden jetzt mit Texturen überzogen



Dieser Kick gehört immer noch zu den effektivsten

Funktion tauchen z.B. des öfteren kleinere Polygon-Fehler auf, die sich zwar nicht negativ aufs Spiel auswirken, aber doch etwas nervig sind. Eben diese wurden jetzt bei der limitierten(!) Remix-Version behoben. Damit die acht Fighter nicht mehr so "polygonig" (sprich eckig) wirken, wurden sie nun à la *Tohshinden* bzw. *Tekken* mit Texturen überzogen. Die Figuren wirken sodann auf dem Bildschirm größer und fülliger. Außerdem könnt Ihr jetzt im Kämpferauswahl-Screen die Original-Artworks (Buntstiftzeichnungen) der Designer bewundern. Rein spieltechnisch hat sich aber nichts verändert. *rk*



„Hoffentlich blüht uns bei Videospielen jetzt nicht dasselbe, was bei neuen Dancefloor- und Technoscheiben schon gang und gäbe ist: Die Stücke werden geringfügig modifiziert, neu abgemischt und als Remix wieder auf den Markt geworfen. Virtua Fighter Remix unterscheidet sich nämlich spielerisch noch weniger vom Original, als das bei SF2 und SF2 Turbo der Fall ist. Der einzige Unterschied sind die mit Texturen nun hübscher anzusehenden Kämpfer sowie die ausgemerzten Polygonfehler bei Replays. Ärgern dürften sich nun all die Sega-Fans, die schon beim Original zugeschlagen haben. Wenn Ihr das schon besitzt, behaltet Euer Geld! Für alle anderen Videokämpfer ist's eine lohnende Anschaffung. Mehr Details findet Ihr im Test des Originals in der letzten Ausgabe."

System: Saturn
Spieletyp: Beat'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Dynatex
Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 4-7
Preis: ca. 160 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	74%
Musik:	68%
Soundeffekte:	64%

Spielspaß 82%



Aus insgesamt acht Charakteren dürft Ihr wählen und losziehen



Die kesse Bauchtänzerin heißt in Wirklichkeit "Chichibinta Rika"

Im Huckepack

Hyper Parodius

Ist das nicht komisch? Alles scheint bei *Hyper Parodius* in doppelter Ausführung vorhanden zu sein. Zwei Spiele (Teil 1 und 2) auf einer CD, doppelt so große Auswahl an Maschinen bzw. Gummigetier und doppelt so große Boßgegner (siehe Bauchtänzerin) als beim ersten Teil. Aber geändert hat sich im (Spiel-)Prinzip gar nichts. Im Auswahlmenü haben sich ein niedliches Bunny-Girl, Kugelfisch, Schwein und ein Papierflieger-Strichmännchen dazugesellt. Vic Viper, Twinbee, Pinguin und Oktopussi kennen wir bereits vom Vorgänger, die meisten Boßgegner wie z.B. die Piratenkatze oder das R-Type-Schiff ebenso. Dafür gibt's jetzt mehr Glocken-Extras zum Anbimmeln. Die Level sind allesamt als Seitenscroller angelegt, wobei der Schwierigkeitsgrad je nach Stage im großen Maße schwankt. Da Ihr jedoch unendlich viele Continues zur Verfügung habt, sollte das Duchzocken keine Probleme bereiten. Bezüglich Grafik und Sound kann man nur Lobenswertes sagen. Vor allem der Sound klingt sogar geringfügig besser als beim Automaten. *tet*





Die Level wurden gegenüber dem Vorgänger qualitativ und farblich aufgepeppt. Die Grundzüge jedoch sind irgendwie erhalten geblieben.

super

„Wenn man sich dieses Spiel anschaut, fragt man sich tatsächlich, für was denn eigentlich ein teures Automatenspiel überhaupt noch nötig ist. Denn alles, was auf eine Platine für zigtausend Kröten zusammengelötet werden muß, kann man jetzt schon für einen Preis von 150 Mark für die heimische Konsole haben (hihi). Im direkten Vergleich bemerkt man sogar einen leichten Vorteil zugunsten der Sega-Konsole. Die Verzögerungen, die sich sowohl beim Automaten, als auch bei der Playstation bemerkbar machen, entfallen nämlich fast gänzlich. Dasselbe gilt auch in Situationen, wo sich ein zweiter Mitspieler ins Geschehen einklinkt. Auch Stellen, an denen sich das ganze Spiel in dreifacher Zeitlupe hindurchzumogeln pflegte, fallen kaum noch negativ auf. Was man zuletzt vielleicht noch bemängeln könnte, wäre die relativ kurze Spieldauer. Ein gekonnter Shoot'em Up-Experte zockt Hyper Parodius in weniger als 30 Minuten durch. Wer aber bis zum heutigen Tag noch nicht im Besitz von Parodius (erster Teil) gekommen ist, sollte es sich unbedingt schnappen. Falls doch, könnte man sich die Anschaffung sparen. Wir haben für den ersten Teil auch eine gesonderte Spielspaßwertung von 90% vergeben. Aber allein wegen diesem Spiel extra einen Saturn anzuschaffen, wäre bei aller Liebe ein wenig übertrieben...“



Im Gegensatz zum Automaten und der Playstation-Version gibt's nur selten grafische Ruckler

System: Saturn
Spieletyp: Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Konami
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 150 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	85%
Musik:	82%
Soundeffekte:	80%

Spielspaß 84%
Teil 1: 90%



MEGA DRIVE



Bei den meisten Treffern werdet Ihr gleichzeitig "geröntgt"



Das Schwein hat seine Arbeit getan, das Schwein kann gehen

Hart aber herzlich

Spirou

Von New York bis tief in Palombiens Sümpfe führt Spirous und Pipis Reise in ihrem Debut-Spiel. Nachdem sich ihre Comics in Deutschland mit jeder neuen Ausgabe immer größerer Popularität erfreuen, sind inzwischen RTL, Premiere und eben auch Infogrames auf den Beliebtheitszug aufgesprungen. Für uns ist dabei eine thematisch sehr abwechslungsreiche Adaption herausgesprungen, in der Ihr den Hauptakteur an einer Unmenge natürlicher und mechanischer Feinde vorbeilotst – immer auf der Suche nach einem ergrauten Albert Einstein-Verschnitt, Professor *Rummelsdorf*, und immer auf der Hut vor der bösen Marylin. Sidekick Pipi scharwenzelt das Spiel über brav um Euch herrum und deutet hin und wieder mit der Pfote in die Richtung, in die Ihr laufen solltet, bzw. auf den Platz, an dem ein Fläschchen mit Superdünger, das ein lila "Ameisenschwein" für Euch ausgesch... hat, plaziert werden muß. In manchen Leveln müßt Ihr derlei kleine Rätsel lösen, in anderen wiederum eine Art Raumschiff steuern oder mit Spirous Fön-Pistole rumballern. Unter Wasser kommt es dagegen auf Schnelligkeit an, da der Sauerstoff nicht ewiglich währt, beim U-Bahn-Surfen wiederum ist Geschicklichkeit gefragt. Das letzte Level ist ein Hammer: Verschiedene Aufzugkombinationen müssen auswendig gelernt werden, gen Schluß sogar unter einem erbarmungslosen Zeitlimit. Betretet Ihr auch nur einen falschen Aufzug, reicht die Zeit nicht mehr und eines Eurer spärlichen Leben ist mal wieder futsch. *ds*



geht so





Hangeln, springen, Rätsel lösen, Spirou hat von allem etwas, nur die Paßwörter fehlen leider

"Was sich die Damen und Herren bei Infogrames/France da gedacht haben, als sie Spirous Paßwortoption mit einem einzigen Code konzipiert haben, ist mir schleierhaft. Wie soll bitte ein Normalsterblicher ohne Schummelzubehör mit nur vier Leben (pro Leben könnt Ihr sechs mal getroffen werden) und ohne Continues durch ein derart schweres Spiel kommen? Dabei muß noch erwähnt werden, daß es vor Feinden nur so wimmelt. Besonders lästige Artgenossen wie z.B. Moskitos oder giftsprühende Pflanzen können gar überhaupt nicht gekillt werden, so daß an manchen Stellen Willkür-Treffer unvermeidlich sind. Nervenzusammenbrüche sind vorprogrammiert, vor allem, wenn ich an das unfaire letzte Level denke, das auf Anhieb kaum zu knacken ist. Versucht man es im zweiten Anlauf, müssen alle vorangegangenen Level wiederholt werden, da das einzige Paßwort erst in der Mitte des Spiels verraten wird (Rücksetzpunkte in den Leveln fehlen natürlich ebenso). Auf einer 8-Meg-Cartridge mußte natürlich auch an anderer Stelle gehaushaltet werden, was man bei den Animationsphasen und am Sound merkt. Für die Fortsetzung schlagen wir den doppelten Modulspeicher, Disney-mäßige Animationen und Feintuning beim Schwierigkeitsgrad vor, vielleicht wird's dann ja was. Fans soll das natürlich nicht abschrecken. Spirou ist gut gemeint, aber stellenweise zum Verzweifeln."

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: 8
Hersteller: Infogrames
Testversion: Infogrames
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	70%
Musik:	58%
Soundeffekte:	65%

Spielspaß 69%



Schiff ahoi!

Sea Quest DSV

Als Vorlage für dieses Action-Spiel diente die gleichnamige TV-Serie. Abgesehen von einigen Details ist *Sea Quest DSV* identisch mit der Super Nintendo-Fassung. Als Kapitän des stolzen UEO-Flaggschiffes müßt Ihr in den bewohnten Gebieten unter Wasser für Recht und Ordnung sorgen. Eine Gruppe von Terroristen hat es sich nämlich zum Ziel gemacht, in den Tiefen des Meeres ihre schmutzigen Geschäfte abzuwickeln. Mal sind es Drogendepots, mal die Entwendung radioaktiven Spaltmaterials. In den meisten Fällen werden sie auch gewalttätig, so daß Ihr Gegenmaßnahmen in Form von Entsendung kampffähiger Shuttles treffen müßt. Für jede erfolgreiche Mission erntet Ihr Geld und Ansehen, manchmal auch Beförderungen. Ist ein Gebiet völlig gesäubert, dürft Ihr Euch sogar in tiefere Gewässer wie die Antarktis hinabwagen.

tet



Zuerst bewegt Ihr Euch mit der Sea Quest in der Map fort, anschließend erfüllt Ihr mit den Nutzfahrzeugen die Missionen



geht so

„Obwohl sich die Mega Drive-Version inhaltlich nicht wesentlich von der Super Nintendo-Variante unterscheidet, läßt sich nicht verschweigen, daß hier durch die Mega Drive-typische Grafik ein ganz anderer Eindruck vom Spiel entsteht. Sie sieht zwar immer noch recht gut aus, wirkt jedoch ein wenig hell und flach. Man hat einfach nicht mehr das prickelnde Gefühl, tief unten am Meeresboden herumzumanövrieren. Die meisten Stages wirken einfach luft- bzw. wasserleer und trocken. Was jedoch geblieben ist, sind die unsagbar schweren Missionen, die man erst nach und nach meistern kann. Für jemanden, dem die heutigen Videospieele zu einfach erscheinen, ist dies genau das richtige. Die Missionen sind abwechslungsreich und an manchen Stellen sogar tierisch gemein."

System: Mega Drive
Spieletyp: U-Boot-Action
Megabit: 8
Hersteller: THQ/Sega
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 7 bis 8
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	62%
Musik:	79%
Soundeffekte:	72%

Spielspaß 69%



Ultraviel Moves hat Euer Kämpfer zwar nicht drauf...



... dafür ist die Story aber wirklich groovy

Phantastisch!

Comix Zone

VIDEO GAMES CLASSIC

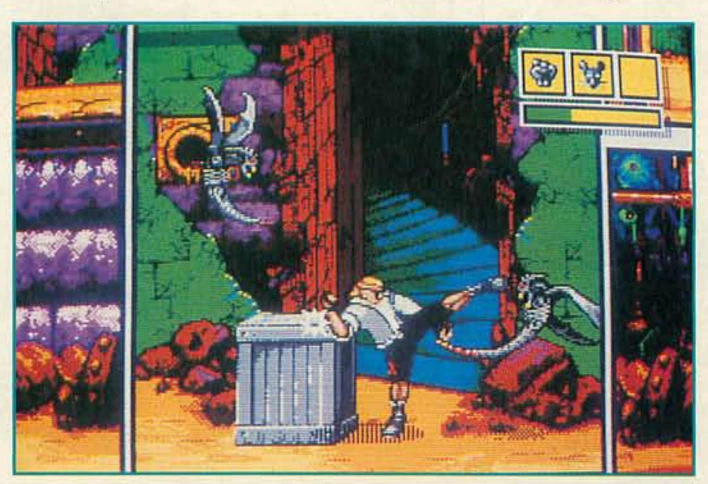
Wer bislang geglaubt hat, Nintendo besitze das Monopol auf originelle und ausgefallene Ideen, der wird von Sega mit seiner Gute-Spiele-Offensive dieses Jahr eines Besseren belehrt. Völlig neu ist die Idee zwar nicht, in der ein Comic-Zeichner in eine selbsterschaffene Fantasy-Welt gewarpt wird (da der Film Cool World mit Kim Basinger und Gabriel Byrne nach dem selben Strickmuster aufgebaut war) – aber dennoch: Ein Spiel zum Thema fehlte bisher. Sketch Turner ist auf einmal Hauptakteur in seinem eigenen Comic, durch den er sich nun per physischer Gewalt und mit Köpfchen gleichermaßen durchschlagen muß. Nach jedem Level wird eine neue Seite des Comics aufgeschlagen. Continues erarbeitet Ihr Euch beim Spielen, Rücksetzpunkte in einem Level gibt es keine. Jede Seite besteht aber, wie in echten Comics auch, ohnehin nur aus ca. einem Dutzend Bildern. Pro Bild müßt Ihr die vorhandenen Feinde mit Kicken, Boxen, Combos oder Superattacken erledigen, bevor der "Du-Darfst(-jetzt-weitergehen)-Pfeil" aufleuchtet. Bei manchen Bildern erscheinen auch mehrere dieser Pfeile, d.h. es gibt in jedem Level verschiedene Wege zum Ausgang. Bis zu drei Gegenstände (Hilfsmittel oder Energietrunk) lassen sich nach Aufnahme in die Menüleiste mit herumschleppen. Sie können jederzeit per Druck auf die X-, Y- oder Z-Taste des 6-Button-Joypads eingesetzt werden. Durch Sprechblasen-Konversation mit der flotten Alissa vom "Hauptquartier" werdet Ihr hin und wieder vor Gefahren gewarnt, bzw. bekommt Infos über den fiesen Mortimer und seine Pläne. *ds*



„Bravissimo! Die Programmierer, Zeichner und Musiker des "Sega Technical Institute" haben ein dickes Lob verdient. Eure Hauptfigur steuert sich einfach toll, sämtliche Gegnersprites sind durchweg schön animiert, Sound und Musik gehören zum Besten, was der MD-Soundchip je ausgespuckt hat, und die abwechslungsreiche Story, entlang welcher dieses ungewöhnliche Beat'em Up-Adventure aufgebaut wurde, kommt großartig. Ein Zweispielermodus gehört zwar bei Beat'em Ups mittlerweile fast zum Standard, ich habe allerdings in letzter Zeit kaum ein Spiel erlebt, bei dem selber spielen und zuschauen genausoviel Spaß machen, wie bei Comix Zone. Meine zwei Hauptkritikpunkte betreffen aber den Umfang des Spiels und die Joypad-Belegung: Leider ist das Abenteuer etwas kurz geraten und ein 6-Button-Pad ist fast schon ein Muß. Trotzdem kann man hier getrost eine Kaufempfehlung aussprechen."



Der Powermeter zeigt an, wieviel Ihr schon geschafft habt



Durch Einsatz der Items könnt Ihr auch Specialmoves ausführen

System: Mega Drive
Spieletyp: Beat'em Up/ Jump'n Run
Megabit: 16
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: Continue (erst ab Level 3)
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 110 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	78%
Musik:	84%
Soundeffekte:	80%

Spielspaß 81%

Addams
Family Values

MEGA DRIVE

Wie nicht anders zu erwarten, bietet auch die Mega-Drive-Umsetzung von *Addams Family Values* im Vergleich zur schon getesteten SNES-Version (62% Spielspaß in VG 04/95) keinerlei Verbesserungen. Als Onkel Fester macht Ihr Euch auf die Suche nach Pubert, dem jüngsten Sprößling der Familie Addams. Zu diesem Zweck unterhaltet Ihr Euch mit dem Rest der Sippe, die sich im Umkreis des Familienanwesens verteilt hat, sammelt Gegenstände und kämpft Euch durch Verliese. Mit Festers Zauberblitz vertreibt Ihr Monster, Ungeziefer und Pflanzen, die Euch ans Leder wollen. Einige Lebewesen hätten gerne den einen oder anderen Gegenstand von Euch, also macht Ihr Euch auf die meist langwierige Suche. Ein Buch von Gomez dient als Karte, die sich jedoch als ziemlich nutzlos erweist. Irgendwo im Sumpf östlich vom Park versteckt sich IT, den Ihr jedesmal aufsuchen müßt, wenn Ihr ein Paßwort benötigt. *rz*



Als Fester lauft Ihr stundenlang durch die Gegend. In der Wüste holt sich Fester bestimmt einen Sonnenbrand auf seiner glänzenden Platte



„Falls Ihr mal eine langanhaltende Schlaftablette braucht, kauft Euch Addams Family Values. Meist lauft Ihr völlig sinnlos in der Gegend rum auf der Suche nach irgendwelchen Gegenständen, die Ihr zum Tauschen benötigt. Zu einem guten Adventure gehören interessante, knifflige Rätsel und ein abwechslungsreicher Spielverlauf, aber danach sucht man bei AFV vergeblich. Über das unglaublich dumme Paßwortsystem habe ich mich beim SNES-Test schon ausgelassen, es ist einfach idiotisch, daß man jedesmal, wenn man mit dem Spielen aufhören will, zuerst einen Charakter aufsuchen muß, der sich am A... der Welt versteckt."

System: Mega Drive
Spieletyp: Action-Adventure
Megabit: 16
Hersteller: Ocean
Testversion: Laguna
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	66%
Musik:	70%
Soundeffekte:	56%

Spielspaß 62%

robzäng: ich grüße meinen deutschlehrer, herrn konicsek, ja, ja, ich bin's wirklich!

Saturday Night
Slammasters

MEGA DRIVE

Nachdem die Samstagnacht-Wrestling-Riege schon vor einiger Zeit das Super Nintendo heimgesucht hat, stattet man nun gnädigerweise Segas Nr.2, dem Mega Drive, einen Besuch ab. Spielerisch hat sich nichts geändert. Ihr wählt Euren Liebling aus zehn Muskelbergen aus, darunter sogar ein alter Capcom-Superstar: Bürgermeister Haggar aus der *Final Fight*-Serie. Im Ring geht's dann typisch Capcom-like mit je einem Jump- und Attack-Button zur Sache. Natürlich beherrscht jeder der rabiaten Kerle auch zwei Special-Moves, mit denen Ihr den Lebensbalken Eures Gegenübers schneller zum schwinden bringt. Ansonsten findet der Fan mit Ausnahme berühmter Namen alles, was das Wrestling-Herz begehrt: Two-on-Two-Matches, Wip-Ins, Schlagabtausche außerhalb des Rings, Nahkampfhilfen wie Stühle und den Finishing-Pin. *rk*



Die Wrestlingringe schauen immer gleich aus, dafür wurden die zehn Figuren sehr gut animiert und gezeichnet



„Die zehn Figuren wurden für Mega-Drive-Verhältnisse wirklich toll animiert, und das Ganze spielt sich auch einigermaßen flüssig, ohne daß Ihr wie bei den Acclaim-Vettern dieser Spielgattung Blasen an den Fingern bekommt. Interessieren würde mich aber dann doch, wo denn in Saturday Night Slammasters die 32 Megs versteckt sind, denn die 10 Wrestling-Ringe im Spiel gleichen sich wie ein Ei dem anderen. Und auch Sound und Sprachausgabe hauen nicht unbedingt vom Hocker. Mal davon abgesehen, daß ich jedes vernünftige Beat'em Up einem Wrestling-Spiel vorziehen würde, könnte das neueste Capcom-Produkt doch für den einen oder anderen Fan dieses "Sports" interessant sein."

System: Mega Drive
Spieletyp: Wrestling-Spiel
Megabit: 32
Hersteller: Capcom
Testversion: Virgin
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	62%
Musik:	66%
Soundeffekte:	69%

Spielspaß 70%



Nach jedem Level seht Ihr die Übersicht über die erreichte Punktzahl



Der Wau-Wau heißt übrigens "Nenn mich nicht dummer Hund"

Yoshis Island

Super Mario World 2

VIDEO GAMES CLASSIC

Knapp fünf Jahre nachdem *Super Mario World* Ende 1990 den Siegeszug des Super Nintendos einläutete, beschert uns Meister Miyamoto vielleicht zum Ausklang der 16-Bit-Ära ein neues Abenteuer des untersetzten Klempners (*Super Mario Allstars* zählen wir mal nicht, da hier nur die alten 8-Bit-Spiele umgesetzt wurden). Allerdings spielt Mario diesmal nur eine untergeordnete Rolle, denn die Hauptrolle übernimmt Yoshi, der niedliche Drache. Als der Storch gerade die Babies Mario und Luigi bei den zukünftigen Eltern abliefern will, entführt der böse Zauberer Kamek den kleinen Luigi, während Klein-Mario auf Yoshis Insel landet. Die freundlichen Drachen nehmen sich des Säuglings an und beschließen, Bowser das Handwerk zu legen.

Als Yoshi mit Mario auf dem Rücken müßt Ihr Euch durch insgesamt sechs Welten schlagen, von denen jede aus acht Levels plus Zusatzstage und Bonusraum besteht. Auf einer Landkarte seht Ihr die jeweilige Welt im Überblick. In einen durchquerten Level könnt Ihr auch jederzeit zurückkehren. Der Karten-Bildschirm zeigt Euch außerdem, welche Punktzahl Ihr in jedem Spielabschnitt geschafft habt. Die Höchstpunktzahl pro Stage liegt bei 100 Punkten, um diese zu erreichen, müßt Ihr 20 rote Münzen, 30 Sterne und fünf Blumen aufsammeln. Falls Ihr in allen acht Stages einer Welt 100 Punkte erreicht habt, erscheinen auf der Karte die schon erwähnte Zusatzstage und der Bonusraum. Die Sterne dienen außerdem als Lebensenergie, denn wenn Ihr einen Gegner berührt, verliert Ihr Euren kleinen Passagier, der in einer Blase schwebt und herzzerreißend brüllt, und Ihr müßt ihn so schnell wie möglich wieder einsammeln. Jede Sekunde ohne Mario kostet Euch einen Stern und wenn der Vorrat verbraucht ist, seid Ihr ein Leben los. Außer den schon erwähnten Extras gibt es noch viele weitere Gegenstände aufzusammeln (siehe auch Kasten), die sich meist in fliegenden Fragezeichen oder Kisten verstecken. Mit Yoshis langer Zunge schnappt Ihr Euch die meisten Gegner, verspeist sie und scheidet sie als grüne Eier wieder aus. Diese verwendet Ihr als Geschosse, wenn Ihr auf die A-Taste drückt, erscheint ein Fadenkreuz, mit dem Ihr die Schußrichtung bestimmt (kleiner Tip: mit dem R-Knopf läßt sich das Fadenkreuz in einer bestimmten Richtung arretieren). In einigen Levels findet Ihr auch verschiedenfarbige Melonen, mit denen Ihr Körner, Feuer oder Eis spuckt. Natürlich verstecken sich auch wieder jede Menge Geheim- und Bonusräume im gesamten Spiel.





Hier seht Ihr den Endgegner im zweiten Level. Wie die anderen Bosse aussehen, verraten wir Euch nicht, aber sie sind alle sehr, sehr groß

In den unzähligen Bonusräumen könnt Ihr mit etwas Glück jede Menge Extras abstauben



Wenn Ihr auf diesen Schalter springt, öffnet sich eine Geheimtür zwischen den Balken



Hinter den Türen mit dem Schloß verbirgt sich fast immer ein Bonusraum



Wenn Ihr einen Gegner in die Tulpe werft, spuckt diese dankbar Sterne aus



Power-Mario holt sich den Stern und sammelt fleißig Münzen



Feuer von links, Lava von unten, was mach ich bloß?

Manche erreicht Ihr, indem Ihr einfach an der richtigen Stelle nach oben springt oder durch eine Felswand geht. Andere findet Ihr nur, wenn Ihr durch einen mit einem Ausrufezeichen versehenen roten Schalter den Eingang öffnet. In einigen Stages könnt Ihr auch oberhalb des eigentlichen Bildschirms laufen, dort gibt's meist jede Menge Münzen zu finden. Falls Ihr einen blinkenden Stern aufnehmt, dürft Ihr ausnahmsweise die Kontrolle über Klein-Mario übernehmen, der wird nämlich zum unverwundbaren Power-Mario und macht alles nieder, was sich ihm in den Weg stellt. An bestimmten Orten verwandelt sich Yoshi in einen Helikopter, ein Auto, eine Eisenbahn, ein U-Boot oder einen Maulwurfpanzer, um knifflige Stellen zu überwinden oder versteckte Extras aufzusammeln.

Wenn Ihr im Sprung die B-Taste drückt, schlägt Yoshi angestrengt mit den Stummelflügeln und schwebt kurzzeitig

Die sechs Welten bieten Euch jede Menge Abwechslung, sowohl spielerisch als auch grafisch. Im Urwald klauen Euch Affen ständig Euren kleinen Begleiter, in der Eiswelt rutscht Ihr von einem Abgrund zum nächsten. Danach springt Ihr von einem Skilift zum anderen, schnallt Euch die Bretter an und rast den Berg hinunter. In vielen Stages findet Ihr Plattformen verschiedenster Gestalt, die entweder ein Rad bilden, sich horizontal oder vertikal um die eigene Achse drehen, oder in atemberaubender Geschwindigkeit durch die Luft rauschen, um im nächsten Moment unter Euren Füßen zu verschwinden. In jedem vierten und achten Spielabschnitt einer Welt erwartet Euch ein Boß, den Ihr meist schon von anderen Stellen des Spiels kennt (allerdings kleiner). Um Euch die Überraschung nicht zu verderben, zeigen wir Euch nur einen der insgesamt zwölf Endgegner. In jeder Stage gibt's übrigens mehrere Zwischenspeicherpunkte, die Ihr als weiße sternenumrandete Kreise erkennt. Nach jedem Level sichert die eingebaute Batterie Euren Spielstand automatisch ab, drei Speicherstellen stehen Euch zur Verfügung. Ende September oder Anfang Oktober soll die deutsche Version ausgeliefert werden. *rz*









Um in den Raum mit den Smilie-Monstern zu gelangen, müßt Ihr an einer bestimmten Stelle die Decke durchbrechen



Die vierte Welt komplett mit 100 Punkten, ein hartes Stück Arbeit

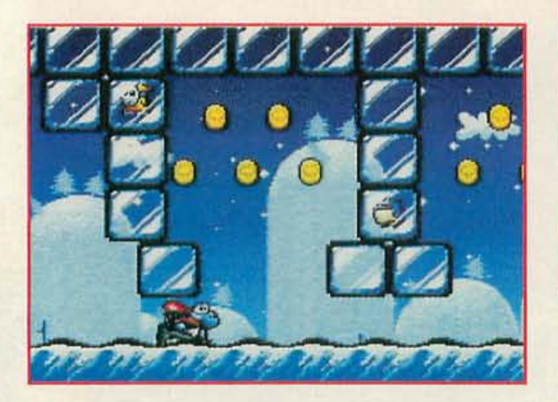
SUPER NINTENDO



„Ich höre schon die Kritiker, die behaupten werden, wir würden mal wieder Nintendo bevorzugen, denn 97% Spielspaß hat es ja noch nie gegeben. Ich habe jedoch die bisherigen Spitzenreiter, Earthworm Jim, Donkey Kong Country und Final Fantasy 3 mit jeweils 95%, alle selbst gespielt (Tetris für Game Boy, das zu Power-Play-Zeiten 96% erhielt, lassen wir mal außen vor), und Super Mario World 2 ist vom Spielspaß her fast schon eine Klasse besser. Noch nie bot ein Spiel soviel Abwechslung, Einfallsreichtum und anspruchsvolle Rätsel. Ich spiele es jetzt seit einer Woche fast ununterbrochen und immer noch finde ich ständig neue Geheimräume und versteckte Extras. Auch wenn man alle 48 regulären Level geschafft hat, kann man nicht aufhören, denn dann beginnt die Jagd nach den 100 Punkten in jedem Level. Die Bonusstages, die erscheinen, wenn man eine komplette Welt mit 100 Punkten geschafft hat (ich habe bis jetzt die ersten vier Welten durch), sind eine besondere Herausforderung, denn sie gehören zum schwersten, was ich je gesehen habe. Kurz gesagt, Yoshi's Island-Super Mario World 2 ist Nintendos Meisterwerk und ich kann mir kaum vorstellen, daß man das hier Geleistete auch noch steigern kann, auch nicht auf dem Ultra 64...“



Zuerst fahrt Ihr mit dem Lift den Berg hinauf und prügelt Euch mit lästigen Schneemännern, die einfach nicht Platz machen wollen. Danach dürft Ihr Euch dann als Abfahrer und Skispringer versuchen, für den Versuch links gibt's allerdings keine besonders guten Haltungsnoten, und erst die Landung...



Im winzigen Eimer treibt Ihr durchs eiskalte Wasser, die Münzen da oben laß ich lieber liegen, denn das Eis ist mir viel zu rutschig

ITEMS

Alle Gegenstände, die Ihr in Super Mario World 2 finden könnt, im Überblick

Basic-Items

...bekommt Ihr in den normalen Stages. Sie können auch mit Eiern abgeschossen werden.









Stern: Für jeden Stern gibt's eine Bonus-Sekunde auf den Countdown.

Blume: Es gibt 5 in jeder Stage. Zusammen ergeben sie ein Extra-Leben.

Rotes Ei: Trifft es einen Gegner, gibt's zwei Sterne.

Leuchtendes Ei: Trifft es einen Gegner, gibt's eine rote Münze.

Gelbes Ei: Trifft es einen Gegner, gibt's eine Münze.

Rote Münze: Für Euren Punktestand. Insgesamt gibt es 20 in jeder Stage.

Münze: Das häufigste Item. 100 Münzen ergeben ein Extra-Leben

Special-Items

...bekommt Ihr nur in den Bonus- und Mini-Levels. Sie können gespeichert werden.











Eismelone: Yoshi bekommt eine Eismelone

Feuermelone: Yoshi bekommt eine Feuermelone

Wassermelone: Yoshi bekommt eine Wassermelone

Lupe: Zeigt alle roten Münzen in der Stage an

Wölkchen: Verwandelt alle sichtbaren Gegner in Wolken-Schalter

Power: Verwandelt alle sichtbaren Gegner in Münzen oder Sterne.

Ever-Green-Ei: Dafür bekommt Yoshi 6 grüne Eier

20er Stern: Dafür gibt's 20 Extra-Sterne

10er Stern: Dafür gibt's 10 Extra-Sterne











Von oben nach unten: Yoshi als Auto, Maulwurf-Panzer, Eisenbahn, Helikopter und U-Boot



„Wenn Meister Miyamoto seinen geistigen Zauberstab schwingt, gerät die Spielewelt einmal mehr aus den Fugen. Letztes Jahr war es Donkey Kong Country, das durch fließende Render-Grafik die Herzen aller zum Schmelzen brachte. Und diesmal beschert uns Mister Mario einen Titel, der spielerisch und vom Aufbau her, um einiges anspruchsvoller ist als Donkey Kong Country. Zwar mag einigen von Euch die Grafik etwas kindlich erscheinen, aber gerade dieser Wachsmalkreiden-Stil paßt zu Super Mario World 2 wie kaum ein anderes Design. Etwas anderes (womöglich gerendertes) würde ich bei Mario überhaupt nicht akzeptieren, schon von der Thematik her würde so etwas überhaupt nicht passen. Wenn man den ersten Teil von Super Mario World zum Vergleich heranzieht, ist ohnehin schon offensichtlich, was hier grafisch geleistet wurde. Vor allem der Einsatz des FX2-Chips bei riesigen bewegten Sprites und Objekten läßt ein Ruckeln oder Zögern erst gar nicht zu. Die "Magen"-Stage des Frosch-Endgegners in der dritten Welt z.B. ist so lebendig und flüssig animiert, daß man sich hier im Gemenge von herabtropfender Magensäure und Mini-Gegnern glatt wohlfühlt. Und dieses tolle Spielgefühl setzt sich, auch angesichts der Vielzahl an Ideen und dem Spielwitz fort, bis hin zum letzten Endgegner. Kein Wunder, daß Produktionschef Miyamoto mehr als drei Jahre an diesem (seinem Lieblings-)Titel gearbeitet hat. Unter anderem ließ er im Verlauf der Entwicklung mehrere Stellen ausbessern (beispielsweise die Verschiebung von Gegner-Sprites lediglich um Pixelbreiten), die wir als Spieler kaum wahrgenommen hätten. Es ist eben diese Hingabe, die ein gutes Jump'n Run erst zum Fünfsterne-Spiel macht. Diesbezüglich hätte Yoshi's Island – Super Mario World 2 sogar noch einen sechsten Stern verdient, denn dieses Spiel grenzt schon fast an ein Wunder!"



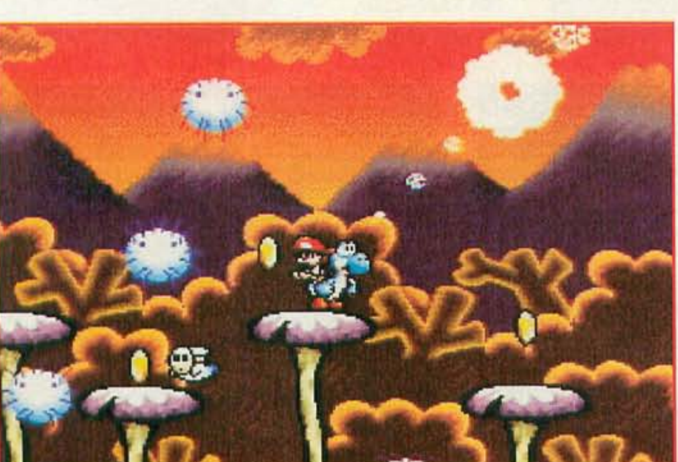
Diesen versteckten Bonus-Level findet Ihr nur mit viel Glück





Anstelle der zwei Fragezeichen (oben) erscheinen eine Zusatzstage und ein Bonuslevel, sobald Ihr alle Level der jeweiligen Welt mit 100 Punkten löst. Damit seid Ihr allerdings einige Wochen beschäftigt





Wenn Yoshi die weißen Kugeln berührt, wird er high!



System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n Run
Megabit: 16
Hersteller: Nintendo
Testversion: Nintendo
Spieler: 1
Features: Batterie, Continue, FX2-Chip
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	78%
Musik:	76%
Soundeffekte:	75%



Spielspaß 97%

SUPER NINTENDO



Hinter den Statuen verbergen sich nützliche Extras. Im diffusen Gotham-Licht hagelt sich Battie via Geheimlevel



Die Optik in Batman Forever ist durchgehend beeindruckend

Vom dunklen Rächer

Batman Forever

Seit unserem Preview in der vorigen Ausgabe hat sich noch einiges an der neuesten Filmumsetzung aus dem Hause Acclaim getan, was wir Euch natürlich nicht vorenthalten wollen. Bevor Ihr in jedem der neun Levels zu Werke geht und im großen und ganzen die Filmhandlung nachspielt, wählt Ihr jeweils neben Euren beiden Standardwaffen, dem Batarang und der Lähmgranate, zwei weitere Goodies aus Eurem Arsenal, das so exotische Geräte wie Leuchtgranaten oder den Cape Morph enthält, der den Helden im Film aus einer Feuersbrunst rettet. Und schon heißt's Prügeln pur gegen ganze Armeen von Schurken aus dem Lager des Riddlers bzw. Two-Face, die genauso wie die im coolen Batman-Nachtschwarz gehaltenen Backgrounds komplett digitalisiert wurden. Um in einen der zahlreichen Geheimräume zu gelangen oder, um frische Lebensenergie "aus den Wänden zu schießen", solltet Ihr tunlichst von Eurem Bat-Seil Gebrauch machen, das Euch oftmals in ungeahnte Höhen katapultieren kann. In Sachen Schlagrepertoire sag Ich nur: Sub-Zero, Raiden...alles klar, oder? Schade nur, daß der in der Vorversion noch enthaltene Scorpion-"Come here!"-Special-Move noch wegrationalisiert wurde. Findet Ihr in einem Level alle vier höllisch gut versteckten Blueprints (Fingerabdrücke) von Two-Face, erweitert Ihr Euer Waffenarsenal um eine weitere Knarre. Die könnt Ihr gegen die hin und wieder intelligent angreifende Meute auch ganz gut brauchen. Um sie jedoch aufzuspüren, oder falls Ihr mal nicht weiterkommt, solltet Ihr gut auf die Rätsel des Riddlers aufpassen, die sich in den überall verstreuten, giftgrünen Fragezeichen befinden.

In punkto Unterschiede Mega Drive-Super Nintendo, haben sich die Entwickler einige wesentliche Bosheiten einfallen lassen. Während Ihr bei beiden Versionen eh´ schon ohne Continues auskommen müßt, hagelt's beim Super Nintendo sofort das knallharte Game Over, wenn Ihr im Zirkus die Bombe nicht innerhalb der vorgegebenen Countdown-Zeit entschärft. Mega-Drive-Flattermänner hingegen können ihr Glück solange versuchen, wie eben Leben übrig sind. Dafür werden die Super-Nintendo-Fans mit einem kleinen Mode-7-Level-Intro beglückt, müssen aber im Gegensatz zu den Mega Drive-Fledermäusen auf Sprachausgabe ("If the bat wants to play, we'll play") verzichten. *rk*



Links: Die biestigen Clowns können ganz schön lästig werden



Rechts: Der Kick reinigt die Mundhöhle von überflüssigen Zähnen



Nicht, daß Ihr glaubt, der Clown wäre jetzt weg: Ihr müßt ihm hinterherspringen



Wenn Ihr in der Klebstoffpfütze hängenbleibt, seid Ihr eine zeitlang wehrlos



Diesen Raum in Level 3 gelangt Ihr durch Schweben von der oberen Plattform n. links


Im Trainings-Mode dürft Ihr auch als gemeiner Bösewicht antreten



Im Lagerhaus am Hafen trefft Ihr auf die gleichen Gauner wie überall



Der schwingende Amboß in der Mitte schaut wirklich cool aus!





Links: Im nächsten Moment trefft Ihr auf Two-Face

Unten: In Level 4 müßt Ihr auch Eure Geschicklichkeit testen

„Grafisch muß ich den Entwicklern wirklich ein Kompliment machen: Mit den prima Digi-Hintergründen im feinsten Gotham-Ambiente, läßt sich die Batman-Stimmung wirklich erstklassig einfangen und Ihr fühlt Euch (natürlich nur bei den 16-Bit-Versionen) zeitweise in den Film hineinversetzt (der übrigens mit Ausnahme der zwei Bösewichte Riddler und Two-Face nicht gerade überwältigend ist – Val Kilmer bleibt als Nagetier während des ganzen Streifens zu blaß). Doch im Gegensatz zum Feeling im Kino, ist bei einem Spiel Grafik eben nicht alles, und das nackte Gerüst dieser Umsetzung besteht aus einem über weite Stecken einfallslosen Final Fight-Abklatsch. Macht es im ersten Level noch einen Heidenspaß, die Digi-Galgenvögel in die Abwässerkanäle von Gotham-City zurückzuschicken, weicht dieser Eindruck in Level 2 und 3 immer mehr der Ernüchterung: Jeder dieser Knallköpfe schluckt Unmengen von Schlägen und Kicks (oder Waffen), bis er endlich aufgibt – oder haltet Ihr 15 Batarangs für einen stinknormalen Levelgegner für angemessen? SN-Besitzer brauchen sich mit Waffen erst gar nicht zu plagen, sind diese doch genauso "leicht" einzusetzen wie ein störrischer Esel. Level 4 dagegen gefiel mir sehr gut, da Ihr dort auch etwas Geschicklichkeit und Köpfchen braucht, um weiterzukommen Doch schon der nächste Abschnitt macht gnadenlos da weiter, wo die ersten drei aufgehört haben. Warum Ihr bei der SN-Version zudem mit CD-mäßigen Ladezeiten gequält werdet, ist mir ein Rätsel: Jedesmal, wenn Ihr einen Raum verlaßt, heißt's erstmal fünf Sekunden ins Schwarze starren. Ob das wohl, wie das Fehlen einiger Soundeffekte beim MD, auch ein Rätsel des Riddlers ist? Wo wir schon bei Rätseln sind: Warum gibt's kein Continue oder nicht wenigstens ein Paßwort? Damit haben sich die Designer nur ins eigene Fleisch geschnitten, denn der Reiz zum Wiederspielen steigt nicht gerade, wenn die ersten 3 Level die langweiligsten sind. Was auch ein wenig ins Hintertreffen gerät, ist der Spannungsaufbau: Daß der Digi-Bösewicht am Ende von Level 4 Two-Face sein soll, hätte ich gar nicht bemerkt, wenn er nicht nach dem zehnten Drehkick immer noch aufgestanden wäre und ich nicht zufällig auf die Einblendung geblinzelt hätte. Zu guter Letzt finden sich auch einige Unstimmigkeiten im Leveldesign,



Die Schurken erweisen sich als resistent gegen Stampfer



Tolle Licht- und Schatteneffekte!

System: Super Nintendo
Spieletyp: Scrollendes Beat'em Up
Megabit: 24
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 150 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	81%
Musik:	75%
Soundeffekte:	59%

Spielspaß 70%

MEGA DRIVE

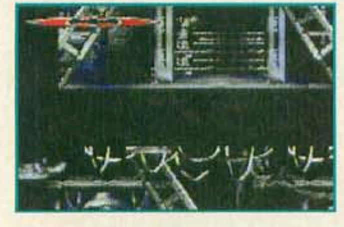


Auf MD wirkt der Digitaleffekt natürlich nicht so gut wie beim SNES



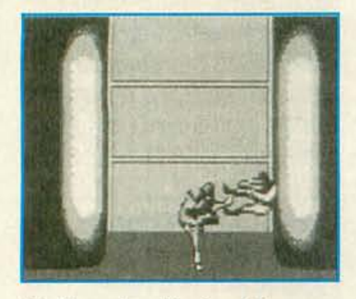
Ha! Der Batarang hat wirklich gesessen!

wenn man MD und SN vergleicht: Während die Nintendo-Batmans den Ritt auf dem Hubschrauber relativ gut überstehen, da Eure Schläge eine gute Reichweite haben und die der Gegner eben nicht, verlieren Sega-Fledermäuse dort ein Leben nach dem anderen, da es sich mit den Reichweiten genau umgekehrt verhält und Ihr ein ums andere mal durch nur einen Treffer vom Dach des Helis rutscht. Das "Gut" über meinem Meinungskasten gilt deshalb in erster Linie der bombastischen Grafik (zwar fast ohne 3D-Szenen) und der passenden Musikuntermalung, die den Spielspaß gerade noch so aus dem "Geht so"-Sumpf ziehen können. Das Urteil für die Game-Boy-Version sinkt dagegen ohne weiteres in den "Na ja"-Bereich: Der mickrig kleine Pixelhaufen auf dem Fuzzelscreen ist nur mit viel gutem Willen als Batman erkennbar: von Digi-Grafik natürlich keine Spur, und nachdem der öde Aufzuglevel in einer feinen Schleife etwa knapp zehnmal hintereinander meine Augen "erfreut" hat, verging erst den Batterien und schließlich auch mir gründlich die Lust am Spielen dieser Version. Um also zusammenzufassen: Wer sich von einem ausgelutschten Spielsystem nicht abschrecken läßt und voll auf den Film abfährt, bekommt mit den 16-Bit-Versionen von Batman Forever wunderschöne Bilder und guten Sound aus dem Modulschacht gezaubert, die das streckenweise einfallslose Spielprinzip aber nicht kaschieren können. Und für die Handheld-Version gilt ganz grundsätzlich: Vorsicht, Finger weg! ❞



In Level 1 findet Ihr diesen Geheimraum oben vor dem Ausgang

GAME BOY



Die Gameboy-Version ist einfach nur langweilig!

Die Two-Face-Schergen greifen fast immer zu zweit an

In späteren Levels lassen sich die Wichte nicht mehr leicht verprügeln

System: Mega Drive
Spieletyp: Scrollendes Beat'em Up
Megabit: 24
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

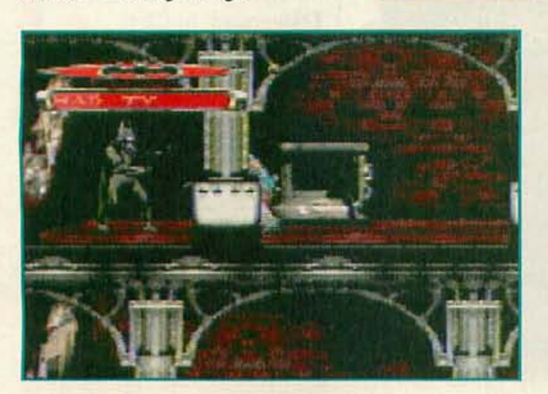
Grafik:	80%
Musik:	72%
Soundeffekte:	55%



System: Game Boy
Spieletyp: Scrollendes Beat'em Up
Megabit: 2
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 80 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	56%
Musik:	53%
Soundeffekte:	51%





Die Fieslinge tauchen oft hinter Säulen auf



Die Lampe hat beim SN ein cooles blaues Licht

Mario Basler präsentiert:
F. Pitch Soccer

Affenschnell ist das Attribut, das die SNES-Version von *Fever Pitch Soccer* eigentlich am treffendsten beschreibt. FPS hat ja auch den Anspruch, reines Actionfußball zu sein. Diese Charakterisierung trifft in beiden Punkten tatsächlich zu. Actionfußball deshalb, weil Ihr ähnlich wie bei *Mega Man Soccer* Specialmoves in Form von Feuerbällen oder brutalem Wegbolzen ausführen könnt. Der Vergleich mit NBA Jam stimmt deswegen, weil das Spielfeld dank des "Dauer-Turbos" unglaublich rasant überquert werden kann. Anfangs benötigt Ihr eine Weile, um Euch optisch an das vermeintliche Chaos zu gewöhnen. Wer keine Freunde hat, darf alleine gegen die CPU antreten. Im WM-Modus spielt Ihr zuerst gegen sieben asiatische Teams, dann gegen die Afrikaner, Amerikaner und schließlich gegen die Europa-Mannschaften. Sind auch diese besiegt, muß noch das All-Stars-Team geschlagen werden, bevor ihr den Pokal abräumen könnt. *ds*



Norwegen vor, nur leider wieder kein Tor

Höchster Triumph im Spiel: Die WM ist soeben gewonnen



„Wem alle übrigen Simulationen zu "realistisch" sind, der darf getrost zugreifen, da er einfach nur einschalten muß und sofort spielen kann. Optionen wie Taktik ändern oder Spieler auswechseln sucht man vergebens. Auch die Regeln scheinen abgeschafft, da der Schiri eigentlich alles durchgehen läßt. Leider sieht man von der vielgepriesenen SGI-Grafik nix. Die Spieler wirken kümmerlich, besonders die Goalie-Paraden langweilen schnell. Wer sich daran (wenig Optionen, lumpige Grafik) nicht stört, bekommt hier trotzdem ein tolles Sportspiel geboten, das vor allem mit mehr Spielern wahnsinnig Spaß macht."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action-Fußball
Megabit: 16
Hersteller: U.S. Gold
Testversion: Centergold
Spieler: 1 bis 5
Features: Paßwörter im Turniermodus
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	45%
Musik:	65%
Soundeffekte:	72%

Spielspaß 77%

SUPER NINTENDO

neues aus der redaktion: dirks tarantel hält die kollegen von seinem schreibtisch fern

Lothar Matthäus
Super Soccer

Dauernd trudeln bei uns Fußballsimulationen ein. Diesmal versucht sich Ocean am deutschen Volkssport Nummer Eins. *Lothar Matthäus Super Soccer* bietet eine Mischung aus *Sensible Soccer* und *FIFA Soccer*. Grafisch erinnert es eher an ersteres, mit kleinen Sprites und flüssigem Gameplay, während wir die isometrische Perspektive (die jedoch auch auf eine vertikal scrollende Ansicht umgeschaltet werden kann) schon von EAs Fußball kennen. Zur Auswahl stehen Euch verschiedene Spielmodi, darunter Freundschaftsspiele und einige Liga- und Europapokalturniere. Ihr wählt Eure Mannschaft aus der Bundesliga oder dem europäischen Umfeld aus. Danach bestimmt Ihr die Aufstellung und Taktik Eurer Elf, wobei die Spielernamen sehr an bekannte Bundesliga-Stars erinnern. Im Match kontrolliert Ihr immer den Spieler, der dem Ball am nächsten steht oder ihn gerade am Fuß führt. Mit drei Tasten vollführt Ihr unterschiedliche Schüsse und Pässe. *rz*



„Falls Ihr schon immer einmal das Leder "schnicken" wolltet, besorgt Euch unbedingt Lothar Matthäus Super Soccer. Laut Anleitung (die noch weitere lustige Fehler enthält) kann man das nämlich mit der X-Taste, und wer von Euch würde Lothar Matthäus nicht gerne beim Schnicken zusehen? Aber zurück zum Spiel. Matthäus Soccer bietet ähnlichen Spielspaß und -fluß wie Sensible Soccer, die Grafik dagegen erinnert eher an 8-Bit-Zeiten. Die taktischen Anweisungen beeinflussen das Match erheblich. Vor allem kommt man sehr schnell ins Spiel rein, da die Steuerung recht einfach gestaltet wurde. Nur in L.M. Super Soccer könnt Ihr den gutmütigen Torwart foulen, und das ist doch auch schon was."



Stellung und Strategie machen in L.M.Super Socker viel aus



Kleine Männer - schnelles Spiel, besser als umgekehrt.

System: Super Nintendo
Spieletyp: Fußballsimulation
Megabit: 8
Hersteller: Ocean
Testversion: Laguna
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	35%
Musik:	44%
Soundeffekte:	55%

Spielspaß 70%

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO



Ausgewachsene Dinos bearbeitet man am besten mit Hit-Combos



Abgefackelt: Diablo stellt des öfteren seine Feuerkünste unter Beweis

Dino-Fetzer

Primal Rage

Letztes Jahr war der Beat'em-Up-Automat *Primal Rage*, der im Original von Atari-Games stammt, das meistverkaufte Spielhallengerät. Die begehrte *Primal Rage*-Lizenz hatte der Softwaregigant Time Warner Interactive durch den Einkauf des oben genannten Coin-Op-Herstellers bereits sicher in der Tasche. TWI beauftragte daraufhin die beiden unabhängi-





Tierfreunde können den "Gore"-Modus jederzeit abschalten



Schlangenechse Vertigo überrascht ihre Kontrahenten mit einer schleimigen Flüssigkeit, die zu Lähmungserscheinungen führt



Nur richtig fliegen ist schöner: Sauron hat gerade seine erste Saurier-Flugstunde hinter sich gebracht. Unten seht Ihr das Auswahl-Menü mit allen sieben Fightern



gen Spiele-Entwickler Bitbrother (SNES) und Probe Entertainment (MD, PSX, Saturn, GB, GG) mit den Konsolenkonvertierungen. Die Umsetzungen für SNES, MD und GB nehmen wir auf diesen Seiten bereits genau unter die Lupe, alle weiteren Versionen (inklusive Jaguar-CD) werden in den nächsten Ausgaben folgen. Wer noch nie etwas von *Primal Rage* gehört hat, sollte den folgenden Absatz etwas genauer lesen: Insgesamt streiten in Primal Rage sieben prähistorische Urzeitgeschöpfe um den begehrten Saurierthron. Unter den Fightern befinden sich zwei Tyrannosaurus Rex, ein Raptor, ein Triceratops (Jurassic Park läßt grüßen!) und drei mutierte Steinzeitmonster. Jeder der Charaktere verfügt über individuellen Schlag- und Kampftechniken: So jagt "Aramadon" mit Vorliebe seine spitzigen Schwanzstacheln in den Rumpf seiner Gegner. "Diablo" dagegen kann als waschechter T-Rex meterlange Feuerfontänen speien und "Chaos" vernebelt seine Kontrahenten mit einer ekelhaft anmutenden grünen Giftwolke. Neben den einfachen Grundschlägen werden alle Special-Moves mit kombinierten Button und Joypad-Movements zu Tage ge-

System: Super Nintendo
Spieletyp: Beat'em-Up
Megabit: 24
Hersteller: TWI
Testversion: Konami
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	74%
Musik:	48%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 71%

fördert. Zwei Balken geben Aufschluß über die restliche Lebensenergie und die physischen Verfassung Eures Wahl-Dinos. Um persönliche Kontroversen schlagkräftig auszudiskutieren, bietet *Primal Rage* einen Zweispielermodus. Hier sucht sich jeder seinen Lieblingskämpfer aus, um dem Kumpel-Dino ordentlich eins überzubraten. Bei Bedarf dürfen beide Spieler auch denselben Charakter wählen. *ws*



Oben seht Ihr die abgespeckte Game Boy-Version, darunter das Super-Game Boy-Erscheinungsbild



„Eine besondere Note erhält Primal Rage durch die sehr großen Kämpfersprites und dadurch, daß es sich hier mal nicht um ein konventionelles Beat'em-Up-Spiel in altbewährter "Mann gegen Mann"-Strickart handelt. Die teils digitalisierte Urzeit-Grafik wirkt zwar auf den 16-Bittern etwas grobkörnig, sorgt aber für ansprechende Atmosphäre und ist eine willkommene Abwechslung gegenüber der Midway-Prügelspiel-Serie. Die etwas magere Special-Move-Palette ist zwar amüsant und relativ einfach auszuführen, doch etwas mehr hätte es schon sein dürfen. Gegenüber dem Automatenoriginal weisen die Dinosaurier-Sprites wesentlich weniger Animationphasen auf, was sich leider in leicht ruckhaften Bewegungsabläufen bemerkbar macht. Global gesehen, haben sich die Entwickler bei den Umsetzungen sehr viel Mühe gegeben. Alle Hintergründe inklusive der Charaktere, wurden mit viel Liebe zum Detail konvertiert und optimal an die unterschiedlichen Systemeigenschaften angepaßt. Sogar an das Zeilen-Scrolling für den Untergrund wurde gedacht. Allerdings kommt dieser Effekt bei der SNES-Fassung wesentlich besser zur Geltung, als auf dem MD. Auf der GB-Variante fehlt ein Kämpfer, und weitere Einschränkungen – sowohl grafischer als auch spielerischer Natur – müssen systembedingt in Kauf genommen werden. Prügelspiel-Fans werden die fast gleichwertigen Modulversionen trotzdem lieben, aber Otto Normalspieler sollte auf keinen Fall blindlings kaufen, denn Primal Rage ist nicht jedermanns Sache. Besitzer einer Playstation oder des Saturns sollten sich auf jeden Fall bis November in Geduld üben. Auf diesen Konsolen wird Primal Rage dem Automatenvorbild gleichen wie ein Dino-Ei dem anderen.“



Talon zeigt hier voller Stolz seinen "Face Ripper"-Trick! Na denn, prost Mahlzeit!

Bei der SNES-Variante wirken die Hintergründe um einiges farbenfroher als auf dem Mega Drive

Auch das Blocken will gelernt sein, was uns Blizzard hier gerade mit Bravour demonstriert



Wie beim Automaten-Original wuseln im Huntergrund kleine Menschensprites aufgeregt durch die Gegend

MEGA DRIVE

System: Mega Drive
Spieletyp: Beat'em-Up
Megabit: 24
Hersteller: TWI
Testversion: Konami
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	69%
Musik:	47%
Soundeffekte:	65%



System: Game Boy
Spieletyp: Beat'em-Up
Megabit: 2
Hersteller: TWI
Testversion: Konami
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 5
Preis: ca. 70 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	68%
Musik:	45%
Soundeffekte:	67%

Spielspaß 67%

SUPER NINTENDO



Beim Elfmeterschießen holt Ihr Euch ein zusätzliches Extra



Von der Seite werfen ausgeschiedene Spieler Bomben

VIDEO GAMES CLASSIC

Tierisch

Bomberman 3

Pünktlich wie die Maurer liefert uns Hudsonsoft jedes Frühjahr eine neue *Bomberman*-Version, und ebenso pünktlich trifft sich die gesamte VG-Gang zum ausführlichen Test im Spielezimmer. Nachdem die Entwickler dem genialen Battle Mode einen fünften Mitspieler spendiert haben, braucht nun kein Redakteur mehr zuzuschauen. Der fünfte Bomberman fängt in der Mitte des Bildschirms an, während die anderen vier Akteure, wie schon bekannt, von den Ecken starten. Damit steht natürlich fest, daß auch bei *Bomberman 3* die allseits beliebten roten Kicker-Handschuhe fehlen, denn ansonsten wäre derjenige, der in der Mitte anfängt, eindeutig benachteiligt. Dafür gibt's jetzt die von der Mega-Drive-Umsetzung bekannten, farbigen Reittiere, die jeweils besondere Eigenschaften mitbringen. Das gelbe Vieh kann Blöcke verschieben, das grüne läuft extrem schnell, das rosafarbene springt über Hindernisse, das blaue kickt Bomben und das braune legt mehrere Bomben auf einmal. Außerdem dienen die Yoshis als Zusatzleben, denn wenn Ihr auf einem Reittier sitzend in einen Feuerstrahl geratet, dürft Ihr immer noch zu Fuß weiterkämpfen. Vor der "Schlacht" lassen sich noch weitere Features einschalten, z.B. können ausgeschiedene Bombermänner von außen Bomben ins Spielfeld werfen. Außerdem verkleinert sich die Spielfläche auf Wunsch in der letzten Spielminute solange, bis auch das letzte Feld bedeckt ist. Der Sieger der Runde darf sich in einer Art Elfmeterschießen ein Extra für das nächste Spiel holen. Im Einspieler-Modus hat sich im Vergleich zu den Vorgängern fast nichts geändert, allerdings dürft Ihr jetzt auch zu zweit antreten, nach jeder Welt gibt's ein Paßwort. *rz*







Es gibt insgesamt zehn Level mit unterschiedlichen Terrains, z.B. Eis- und Wassergegenden. Außerdem stehen verschiedene Gegenstände rum, wie z.B. Wippen, Teleporter und Iglus.

Oben: Der fünfte Bomberman fängt in der Mitte an. Rechts: Acht Charaktere stehen zur Auswahl.



super

„Auch Bomberman 3 reicht nicht an die Klasse des ersten SNES-Bomberman-Moduls heran, es macht aber deutlich mehr Spaß, als der leicht verunglückte zweite Teil. Die Idee, ausgeschiedene Mitspieler von außen Bomben aufs Spielfeld werfen zu lassen, ist wirklich stark, auch die Yoshis können z.B. für Kamikaze-Angriffe sinnvoll eingesetzt werden. Allerdings weiß man nie, welches Reittier man bekommt, da die Eier, in denen sie sich verstecken, leider alle gleichfarbig sind. Unsere geliebten Kick-Handschuhe vermissen wir immer noch schmerzlich. Dafür gibt's im Gegensatz zur sehr mittelmäßigen Sega-Version im Battle-Mode wieder die Rollschuhe. Vor allem wegen des fünften Mitspielers sehr empfehlenswert."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action-Strategie
Megabit: 12
Hersteller: Hudson
Testversion: High Score
Spieler: 1 bis 5
Features: Optionsmenü, Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 170 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	62%
Musik:	72%
Soundeffekte:	25%



Spielspaß 82%





Ist Obelix unbesiegbar, haben die Römer keine Chance



Hier drückt sich der Dicke gerade in der Schweiz 'rum

Asterix & Obelix

Vor langer Zeit war ganz Gallien von den Römern besetzt. Ganz Gallien? Nein, ein kleines Dorf trotzt den Römern nach wie vor, usw. Genau wie die Comics beginnt auch unser Spiel, in das übrigens fünf verschiedene Asterix-Comics eingeflossen sind. Als Spieltitel wurde wahrscheinlich bewußt nicht Asterix 2 gewählt, um vom eher mäßigen ersten Teil abzulenken. Ihr habt, falls Ihr nicht sowieso gleich im Zweispielermodus einsteigt, die Wahl zwischen Obelix oder Asterix. Da das Spielverhalten des "Neuen" aber im direkten Verhältnis zu seiner Körperfülle steht, entschied ich mich nach einer Weile doch wieder für den flinkeren Asterix. Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Ihr beginnt Eure Dauerfehde mit den römischen Unterdrückern, wie schon erwähnt, mal wieder in Kleinbonum. Über England, Griechenland, Helvetien und Spanien geht es quer durch Europa. Im vierten Level stattet Ihr sogar Kleopatra in ihrer Heimat Ägypten einen Besuch ab. In jedem Spielabschnitt müßt Ihr durch den Einsatz unzähliger Leben schlicht und einfach auswendig lernen, wo und wann welche Feinde auftauchen. Beim nächsten Anlauf könnt Ihr den Gefahren ausweichen, bis Ihr schließlich Cäsar am Ende des Spiels fünf Präsente überreichen könnt – eines aus jeder Welt. Das "Bonusrunden-System" funktioniert wie bei den Schlümpfen. Findet Ihr alle der teilweise sehr trickreich versteckten goldenen Sterne in einem Level, führt Euch der Levelausgang automatisch in die Bonusrunde. *ds*



Sportliche Einlagen, aber weit und breit keine Endbosse



„Obelix krankt an den gleichen Symptomen wie letztes Jahr schon Infos Bläulinge: Die Level werden grafisch abwechslungsreich präsentiert, der Spielverlauf ist dagegen viel zu linear, sprich langweilig. Eine Frage drängt sich nach dem Durchspielen vor allem auf: Wo sind die Bosse geblieben? Das kann es ja wohl nicht sein, immer nur von Abschnitt zu Abschnitt zu latschen! Wie bei den Schlümpfen wurde auch hier versucht, durch viele unterschiedliche Level-Thematiken vom öden Spieldesign abzulenken. Das einzige, was man dem Spiel lassen muß, ist die überdurchschnittliche Musikberieselung. Hierdurch entsteht zumindest über weite Strecken eine angenehme Atmosphäre. Da die Lizenz mit den beiden Galliern einfach zu gut ist, wird das fragwürdige Vermarktungsprinzip von bekannten Comicfiguren in 08/15-Spielen schätzungsweise auch diesmal zur Zufriedenheit aller am Geschäft Beteiligten aufgehen."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: 12
Hersteller: Infogrames/Nintendo
Testversion: Nintendo
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 7 bis 9
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	74%
Musik:	80%
Soundeffekte:	70%



Spielspaß 68%



So toll ist der Zweispielermodus auch nicht...



Die Seefahrt ist atmosphärisch gelungen

SUPER NINTENDO



Die Karte zeigt Euch nach jedem Level, wie weit Ihr schon gekommen seid

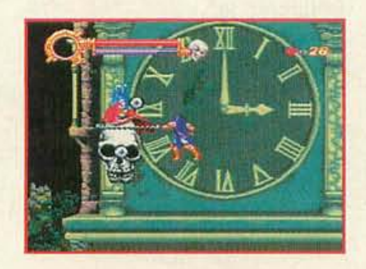


Wow, das ist ein Uhrwerk, was? Echte schweizer Handwerkskunst...

Vampire's Kiss
Castlevania

Einige Jahrhunderte nach dem Simon Belmont, der Held der *Castlevania*-Saga, Dracula die Reißzähne gestutzt hatte, taucht der hartnäckige Vampir mal wieder in Transsylvanien auf, um sich blutsaugenderweise an Belmonts Familie zu rächen. Als Richter Belmont, Simons Urur...urenkel, schnappt Ihr Euch Uropas Peitsche und macht Jagd auf die Vampirbrut. Durch insgesamt sieben Level, die jeweils aus mehreren Abschnitten bestehen, kämpft Ihr Euch bis zum Showdown mit Graf Dracula persönlich. Unter anderem prügelt Ihr Euch in verschiedenen Teilen von Draculas Schloß, unterirdischen Höhlen und vor brennenden Dörfern. Als Hauptwaffe benutzt Ihr Simons Peitsche, die allerdings zum reinen Angriffswerkzeug degeneriert ist. Auf die vielen Funktionen, die man noch vom SNES-Vorgänger kennt, wurde seltsamerweise verzichtet. Dafür findet Ihr jede Menge Zusatzbewaffnung und andere Extras, versteckt in den zahlreichen Kerzenständern. Unter anderem könnt Ihr Euch mit Messern, Hackebeil und sogar Giftfläschchen ausrüsten (allerdings nimmt Euer Held nie mehr als ein Extra mit). Per Druck auf die X-Taste aktiviert Ihr Richters Special Move, der von dem Gegenstand abhängt, der sich gerade in Eurem Besitz befindet. Am Ende jedes Spielabschnitts wartet jeweils ein Boß auf Euch, z.B. eine riesige Fledermaus und ein augenwerfender Totenkopf, und wenn Ihr den ausschaltet, erhaltet Ihr Euer Paßwort (plus ein Extra-Leben, wenn Ihr den Level ohne Energie-Verlust überstanden habt). *rz*

Die großen Ritter mit ihren langen Schwertern gehören zu den unangenehmsten Zeitgenossen in Vampire's Kiss. Die Fledermaus in der Mitte teilt sich in viele kleine Blutsauger auf.





Oben und rechts: Grafisch sehen einige der Spielabschnitte ganz annehmbar aus, aber die Animation ist doch sehr hölzern



„Nach dem Motto "Castlevania zieht immer" wollten die Konami-Bosse hier wohl noch mal schnell kräftig abkassieren, bevor der 16-Bit-Markt endgültig den Bach runter geht. Selten habe ich einen so eintönigen und lieblos gestalteten Nachfolger gesehen. Das Original begeisterte uns schon vor vier Jahren mit wunderschönen 3D-Levels, einigen coolen Spielideen und brillantem Sound. Bei Castlevania: Vampire's Kiss ist davon leider nichts mehr zu sehen. Kein einziger 3D-Effekt huscht über den Bildschirm, die Musik plätschert langweilig vor sich hin, und auch spielerisch versinkt Vampire's Kiss im Mittelmaß. Manchmal wird das Spiel absolut unfair, und den Endgegner schafft man nur mit Engelsgeduld und vielen Leben."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action Jump'n'Run
Megabit: 16
Hersteller: Konami
Testversion: Konami
Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	68%
Musik:	63%
Soundeffekte:	59%

Spielspaß 58%



Knüppel-Oldie

Captain Commando

Fleißige Spielhallengänger werden sich vielleicht noch an den Capcom-Automaten aus dem Jahre 1991 erinnern können. In der vorliegenden Super Nintendo-Umsetzung sind keine großen Unterschiede zum Original festzustellen. In bester *Final Fight*-Manier schlagt Ihr Euch mit Mutanten und zahlreichen Roboter-Schergen um die Wette. Ohne große Vorbereitungsphase dürfen ein bis zwei Spieler vor *Captain Commando* Platz nehmen und durch neun Großstadt-Levels die Fäuste schwingen. Euer Joypad ist dabei gut



Grafisch wird generell nichts Aufregendes geboten



Mit harten Schlägen malträtiert ihr Eure Gegner-Schergen

ausgelastet: Auf einem der "regulären" Knöpfe des Pads liegt Euer Sprung, auf dem zweiten der Standardschlag und auf dem dritten, je nach gewählten Schlägertypen (vier unterschiedliche Charaktere stehen zur Wahl), spezifische Special-Move-Varianten. Kombiniert Ihr diese Funktionen mit denen des Steuerkreuzes, kommen Sprung-Kicks, Schulterwürfe und andere Schaustücke dabei heraus. Sowohl Waffen, wichtige Extras als auch kraftspendendes Fast-Food liegen in den Straßen und warten darauf, aufgesammelt zu werden. *ws*



geht so

„Als direkter Final-Fight-Nachkomme hätte Captain Commando vor drei Jahren getaugt. Für ein Prügelspiel der dritten Generationsphase werden allerdings keine bahnbrechenden Neuerungen geboten. Vom ersten Faustschlag bis zum finalen Fußtritt scrollt das Spiel brav vor sich hin und bemüht sich, keinen Gag des prominenten Vorgängers auszulassen: Die Feinde kommen auch aus dem Hintergrund, Ihr prügelt Euch auf glitschigen Surfbrettern, und das Protagonistenduo (dicker Hüne & schlanker Held) ist ebenfalls ein altgedienter Einfall. Die Steuerung ist leicht in den Griff zu bekommen; grafisch wird der Capcom-typische Zeichenstil präsentiert. Trotzdem, alle Final Fight-Anhänger werden mit Captain Commando ihren Spaß haben, wenngleich auch die Level insgesamt etwas zu kurz geraten sind."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Beat'em-Up
Megabit: 8
Hersteller: Capcom
Testversion: Virgin
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	51%
Musik:	67%
Soundeffekte:	50%

Spielspaß 57%



Optisch erinnert Secret of the Stars an Final Fantasy 2 (US)



Magische Sprüche können zu einem Super-Move kombiniert werden

Wechselhaft

Secret of the Stars

VIDEO GAMES CLASSIC

Tecmo ist mehr oder weniger bekannt durch seine Sportsimulationen. In Japan jedoch stellte die Firma bereits vor zwei Jahren ihr erstes Rollenspiel vor. In *Secret of the Stars* führt Ihr ein Kiddie namens Ray, der als Sohn eines Aqutallion-Kämpfers magische Kräfte besitzt, durch eine Welt, die von einem bösartigen Mutanten heherrscht wird. Dieser zerstört Städte und terrorisiert die Bewohner, so daß sich Ray auf den Weg macht, die restlichen vier Aqutallion-Nachkommen ausfindig zu machen. Im Verlauf der Reise gesellen sich mehrere Kustera-Krieger dazu, die Ray als zweite Truppe bei seinem Abenteuer tatkräftig unterstützen. Während des Spiels müßt Ihr unter Umständen zwischen den beiden Gruppen umschalten, da die meisten Aufgaben nur von einer dieser Kämpferrassen gelöst werden können. So kann ein Aqutallion manchmal etwas, was ein Kustera nicht kann und umgekehrt. Insgesamt zählt Ihr gegen Ende des Spiels fünf Aqutallions und elf Kusteras, von denen jeweils immer nur fünf gleichzeitig agieren können. Wenn die Aqutallion-Truppe einen bestimmten Status erreicht hat, können magische Kräfte auch kombiniert werden. Sie sind besonders nützlich bei den Boßkämpfen. Zwischendurch dürft Ihr in Städten einkaufen, wo Ihr auch Euren Spielstand verewigen könnt. Apropos Städte, im Verlauf der Geschichte könnt Ihr sogar eine ganze Stadt aufbauen. *tet*



„Zugegeben, das Spiel ist ein wenig alt (Originalversion: Aqutallion, 1993), wirkt jedoch vom Spielprinzip her erstaunlich frisch. Schon in der Anfangsphase wird klar, daß Euch zwei verschiedene Truppen zur Verfügung stehen werden. Das läßt natürlich die Motivation steigen. Schließlich will man ja beide Gruppen so gut wie möglich mit Erfahrungspunkten und Waffen versorgen. Aber das ist nicht so einfach. Abgesehen davon, daß die Rätsel und die zu lösenden Aufträge nur mühselig zu bewerkstelligen sind, scheint die Balance im Spiel nicht so recht zu stimmen. Bei niedrigen Erfahrungslevels hat man mehr Mühe, die frei herumschwirrenden Monster zu schlagen, als den Boßgegner zu bezwingen. Beinahe nach jedem fünften Schritt trefft Ihr auf Gegner. Wenn man diese Prozedur eine halbe Stunde lang wiederholt hat, wirkt das ziemlich ermüdend. Entschädigt werdet Ihr jedoch durch die abwechslungsreiche Handlung. Dieses Spiel birgt viele innovative Elemente. Schade, daß es erst so spät umgesetzt wurde.“

System: Super Nintendo
Spieletyp: Rollenspiel
Megabit: 8
Hersteller: Tecmo
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: –

Grafik:	52%
Musik:	63%
Soundeffekte:	54%

Spielspaß 81%

Diese Stadt müßt Ihr neu aufbauen. Wenn das Hospital fertig ist, müßt Ihr erst einen Arzt suchen.



Ein schwebender Kontinent gehört heutzutage schon zur Serienausstattung eines Rollenspiels

Olympia Ade
Winter Gold

Wie es eben schon immer war beim Sport, so geht es auch hier um die knallharte Jagd nach Medaillen, Ruhm, und Anerkennung. 20 Länder stehen zur Auswahl. Einfluß auf Eure Leistungen hat diese Wahl allerdings nicht. Im Trainingsmodus können die sieben Sportarten einzeln angewählt und logischerweise trainiert werden. Bei den Wettkämpfen geht es dann ums edle Pixel-Gold. Hierbei habt Ihr die Wahl zwischen einem richtigen Turnier mit allen Sportarten oder nur einem Teil-Turnier. Abfahrtslauf, Slalom, Trickski und Skispringen sind witzlos und lahm. Vom Bobfahren und Biathlon kann man dies getrost auch behaupten. Hier gesellt sich außerdem gähnende Langeweile dazu. Am meisten Spaß macht noch Eisschnellaufen auf dem einzigen, ovalen Kurs. Als Zielpublikum sind wohl 5- und 6jährige vorgesehen. Fazit: ein weiteres "Meisterwerk" von US Gold! *ds*



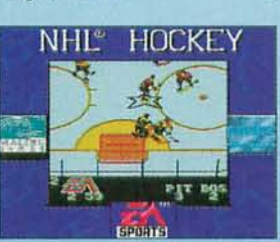
Öde: Zwei Japaner beim Bobben...

Game Boy

Spieletyp:	Sportsimulation
Hersteller:	U.S. Gold
Testversion:	Selling Points
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	3
Preis:	ca. 60 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	35%
Musik:	40%
Soundeffekte:	20%
Spielspaß:	39%

Ausgerutscht
NHL Hockey

Nach und nach setzt THQ alle Electronic-Arts-Sportspiele für den Game Boy um. Leider haben die Entwickler bei *NHL Hockey* ziemlich daneben gegriffen, spielerisch hat die Game-Boy-Version mit den 16-Bit Vorbildern so gut wie nichts gemeinsam. Das fängt schon mit der Speicheroption für den Play-Off-Modus an, es gibt weder eine Batterie noch eine Paßwortoption. Das heißt, Ihr müßt eine angefangene Play-Off-Serie bis zum Ende durchspielen, denn nach jedem Ausschalten ist der Spielstand weg. Auf dem winzigen Bildschirm läßt sich außerdem kaum ein sinnvolles Spiel aufziehen, man sieht viel zu wenig vom Spielfeld. Plötzlich tauchen gegnerische Verteidiger auf und Pässe zu eigenen Mannen werden zum reinen Glücksspiel. Das ständige Flackern, wenn sich zu viele Spieler um den Puck streiten, nervt zudem noch. *NHL Hockey* bietet Eishockey zum Abgewöhnen. *rz*



Mit Super Game Boy ist das Bild wirklich winzig

Game Boy

Spieletyp:	Sportsimulation
Hersteller:	THQ
Testversion:	Highscore
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	4
Preis:	ca. 60 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	41%
Musik:	20%
Soundeffekte:	57%
Spielspaß:	38%



Killer Instinct

Für Nintendo ist der 16-Bit-Markt noch lange nicht gestorben. Wie schon auf der E3-Messe angekündigt wurde, erscheint der ultimative Automaten-Knüller nun als Umsetzung fürs SNES. Ob *Killer Instinct* seinen 32-Bit Konkurrenten wie *Virtua Fighter* oder *Tekken* die Stirn bieten kann, prüfen wir in einem ausführlichen Test.

Killer Instinct verleiht Flüüügel! Ralph übt bereits heimlich an einem 36-Hit-Combo.

Playstation im Test

Am 21. September ist es soweit. Dann nämlich werden die ersten Playstations in deutschen Schaufenstern stehen. Um Euch bei der Kaufentscheidung etwas zu helfen, starten wir in der nächsten Ausgabe einen großen Test aller erhältlichen Playstation-Spiele. *Ridge Racer* oder *wipEout*? *Toshinden* oder *Tekken*? Es wird garantiert spannend!

Der erste seiner Art: So schnell wie Ridge Racer war kein Rennspiel zuvor.

Ausgabe 10/95 erscheint am 27. September

Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu), verantw. für den red. Inhalt
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (tz)
Redaktion: Jan Barysch (jb),Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Robert Zengerle (rz)
Producer: Manfred Neumayer
Redaktionsassistenz: Angelika Rottner
Hotline: Schari Egbali
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-642, Fax: 0 89/46 13-50 46
Hotline: 089/4613-336 jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr
Mailbox per DFÜ: 089/4613-337, über CompuServe (go magna oder 74431, 613)

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Katja Milles, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Sega

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Assistenz: Petra Stübinger (962)
Anzeigenmarketing: Carolin Gluth (305), Natalie Regnault (313)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Int. Account Manager: Kurt Skupin (352); Assistenz: Michelle Berner (360), Fax: (775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth Int. London, Tel.: 0044-181340-5058, Fax: 0044-181341-9602
USA: M&T Int. Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 5 vom 1. Januar 1995

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH,
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14,
CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,
Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim
Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.
Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.
Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232
Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, München; Aufsichtsrat: Professor Jochen Tschunke (Vorsitzender), Dr. Hans Otto Littmann und Otmar Weber.
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Titel		Preis
Actraiser 2	dt	79.00
Addams Family Values	dt	**129.00**
Adventure Island 2	dt	117.00
Aero der Akrobat	dt	119.00
Air Cavalry	dt	99.00
Akira	dt	119.00
Ardy Lightfoot	dt	79.00
Art of Fighting	nl	99.00
Asterix & Obelix	dt	**129.00**
Batman and Robin	dt	139.00
Batman Forever	dt	**119.00**
Beauty and the Beast	dt	109.00
Big Sky Trooper	dt	**114.00**
Blackhawk	dt	69.00
Boogerman	dt	99.00
Bubsy 2	dt	139.00
Captain Commando	dt	114.00
Casper	dt	119.00
Chaos Engine	dt	79.00
Clay Fighter	dt	111.00
Cut Throat Island	dt	**114.00**
Demolition Man	dt	**109.00**
Dorsaes Crest	dt	129.00
Dirt Racer FX	dt	119.00
Donkey Kong Count. 2	dt	**129.00**
Donkey Kong Country	dt	139.00
Dracula X (16 MB)	dt	129.00
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
Earth Worm Jim	dt	99.00
Earthbound+Spieleb.	us	129.00
F1 Championship	dt	99.00
Flintstones	dt	99.00
Flintstones - Movie	dt	109.00
Foreman f.r. Boxing	dt	114.00
Frank T. Big Hurt B.	dt	**114.00**
Green Latern	dt	**119.00**
Hagane (16 Meg)	dt	119.00
High Impact	us	109.00
Hurricanes	dt	129.00
Illusion of Time	**dt**	**109.00**
Indiana Jones	dt	69.00
Int.Superstar Soccer	dt	119.00
ISS Deluxe (16 MB)	dt	129.00
Jelly Boy	dt	109.00
Jordan Adventure	dt	99.00
Judge Dredd	dt	119.00
Jungle Strike	dt	**109.00**
Justice League	dt	119.00
Kawasaki Superbikes	dt	119.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	109.00
Killer Instinct	us	149.00
Knights of the Round	dt	99.00
Legend	dt	99.00
Lemmings	dt	69.00
Lion King (24 Meg)	dt	109.00
Lost Vikings 2	dt	**99.00**
Lothar Matthäus	dt	109.00
Madden 95	dt	79.00
Mario All Star Clas.	**dt**	**69.00**
Mario Andretti Rac.	dt	**109.00**
Mario Basler Soccer	dt	109.00
Mario Kart Classic	**dt**	**69.00**
Mario Paint mit Maus	dt	69.00
Mario World 2	dt	**109.00**
Mario's Time Machine	dt	129.00
Marko's Magic Footb.	dt	**109.00**
Mask	dt	115.00
Maximum Carnage 2	dt	114.00
Metal Marines	dt	129.00
Mickey & Minnie	dt	**139.00**
Mickey Mania	dt	99.00
Mr. Tuff	dt	**109.00**
NBA Basketball	dt	129.00
NBA Jam Tournament	dt	109.00
NBA Live 95	dt	129.00
Newman-Haas Indy Car	dt	109.00
NFL Quarterback '96	dt	**114.00**
NHL Hockey 96	dt	**109.00**
NHLPA Hockey '95	dt	119.00
Nigel Mansell	dt	113.00
Ninja Warriors	dt	129.00
Operation Starfish	dt	129.00
Oscar	dt	119.00
Pac Man 2	dt	109.00
Pinball Fantasies	dt	99.00
Pocky & Rocky 2	dt	**119.00**
Porky Pig's H.Hol.	dt	**119.00**
Power Ranger 2	dt	119.00
Primal Rage	dt	129.00
Punch Out	dt	109.00
Push Over	dt	99.00
Putty Squad	dt	119.00
Rap Jam	us	119.00
Realm	dt	119.00
Revolution X	dt	**114.00**
Rise of the Robots	**dt**	**69.00**
Robocop vs. Termina.	dt	109.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	109.00
Scooby Doo	dt	**114.00**
Seaquest DSV	dt	119.00
Secret of Mana kp.dt	dt	109.00
Shadow	dt	109.00
Shadowrun kp.dt.	dt	119.00
Shaq-Fu	dt	109.00
Shootout Soccer	dt	109.00
Side Pocket	uk	119.00
Sim City	dt	89.00
Soccer Kid	dt	109.00
Soul Blazer	dt	109.00
Spawn	dt	114.00
Spider-Man Venom	dt	114.00
Star Trek:Deep Space	dt	**124.00**
Star Trek: Next Gen.	dt	**109.00**
Star Trek:Fleet Aca.	**dt**	**109.00**
Star Wars 3	dt	99.00
Stargate	dt	119.00
Super BC Kid	dt	119.00
Super Game Boy & DK	dt	149.00
S.Streetfighter 2	dt	129.00
Syndicate	dt	79.00
Terminator 2 Arcade	dt	89.00
Tetris & Dr. Mario	dt	89.00
Theme Park	dt	109.00
Tiny Toon 2	dt	119.00
Total Football	dt	**129.00**
Troy Aikman Football	dt	119.00
Turrican 2	**dt**	**119.00**
Unirally	dt	109.00
Urban Strike	dt	119.00
Utopia	dt	115.00
Virtual Soccer	dt	99.00
Vortex	dt	124.00
Wario's Woods	dt	89.00
Warlock	dt	109.00
Wayne Gretzky NHLPA	dt	129.00
Whizz	dt	119.00
Wild Guns	dt	119.00
World Heroes	nl	99.00
World Masters Golf	dt	109.00
WWF Wrestl. Arrcade	dt	**114.00**
X-Kaliber 2097	dt	99.00
Zelda-Link t.t. Past	dt	89.00

Super NES-Sonderangebote

Titel		Preis
Dino Dini Soccer	dt	49.00
Incredible Hulk	dt	49.00
Kick Off 3	dt	59.00
Lord of the Rings	uk	49.00
Sink or Swim	dt	59.00
Sparkster	dt	49.00
Star Wing	dt	39.00
Street Racer	dt	59.00
Streetfighter 2 Cla.	dt	49.00
Tazmania	dt	39.00
Tiny Toon	dt	45.00
True Lies	dt	59.00
World Cup USA '94	uk	59.00

Super NES-Zubehör

Titel		Preis
6 Button Pro Joypad	dt	19.00
6 Spieler Adapter	dt	49.00
Action Replay Pro 2	dt	79.00
Cinch Kabel m.Scart	dt	29.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Game Mage Mogelmodul	dt	49.00
Infrarot Joypads	dt	99.00
Pro Pad 2 SV-339	dt	36.00
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Prog. Universal Ada.	dt	59.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Super Game Boy	dt	99.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Universal Adaptor	dt	39.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00

GAME BOY

Titel		Preis
in 1 Fun Pak 1	dt	49.00
4 in 1 Fun Pak 2	uk	49.00
Alleyway	dt	49.00
Animaniacs	dt	59.00
Asterix & Obelix	dt	59.00
Batman Forever	dt	59.00
Battletoads DD	dt	55.00
BC Kid 2	dt	59.00
Bubsy 2	dt	59.00
Casino Fun Pak	uk	49.00
Casper	dt	59.00
Cut Throat Island	dt	59.00
Donkey Kong Land	**dt**	**59.00**
Dschungelbuch	dt	59.00
Earth Worm Jim	dt	64.00
European Golf	dt	59.00
Foreman f.r. Boxing	dt	59.00
Frank Th. Baseball	dt	59.00
Game Boy Gallery	dt	45.00
John Madden 95	dt	59.00
Judge Dredd	dt	59.00
Jungle Strike	**dt**	**59.00**
Kirbys Dream Land 2	dt	59.00
Lion King	dt	65.00
Lucle	dt	59.00
Mario & Yoshi	dt	55.00
Mega Man 3	dt	59.00
Micro Machines	dt	69.00
Donkey Kong Land	**dt**	**59.00**
NBA Jam	dt	59.00
NBA Jam Tournament	dt	64.00
NFL Quarterback '96	dt	59.00
NFL Quarterb.Club 95	dt	59.00
NHLPA Hockey '95	dt	64.00
Pac in Time	dt	54.00
Pinball Dreams	dt	59.00
Primal Rage	dt	59.00
Probotector 2 (SGB)	dt	59.00
Rasenmäher Mann	dt	65.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	59.00
Seaquest DSV (SGB)	dt	59.00
Solitaire Fun Pak	dt	49.00
Stargate	dt	59.00
Super Mario Land 3	dt	59.00
Tetris	dt	45.00
Tiny Toon Wacky Sp.	dt	59.00
Total Carnage	dt	49.00
True Lies	dt	59.00
USHAR Monster Truck	dt	59.00
Wario Blast	dt	59.00
World Cup Striker	dt	59.00
WWF Raw	dt	65.00
Zelda	dt	59.00

Gameboy-Sonderangebote

Titel		Preis
Fifa Soccer	dt	39.00
Mario's Picross	dt	44.00

Gameboy-Zubehör

Titel		Preis
GB + Zeld & Mario 2	dt	169.00
Game Boy Netzteil	dt	17.00
Game Boy grün	dt	109.00
Game Boy schwarz	dt	109.00
Game Boy rot	dt	109.00
Game Boy weiß	dt	109.00
Game Boy gelb	dt	109.00

MEGA DRIVE

Titel		Preis
ddams Family Values	dt	109.00
Aero the Acrobat 2	dt	109.00
Aero the Akrobat	dt	99.00
Animaniacs	dt	99.00
Asterix 1	dt	74.00
Asterix 2 Power o.t.	dt	99.00
ATP Tennis	dt	99.00
Batmann and Robin	dt	119.00
Batman Forever	dt	**114.00**
Bloodshot	dt	69.00
Bram Stocker Dracula	dt	89.00
Bubble & Squeak	dt	79.00
Castlevania	dt	89.00
Clay Fighter	dt	89.00
Comix Zone	dt	109.00
Cut Throat Island	dt	114.00
Cybernauts	dt	89.00
Death & Ret.o.Superm	dt	99.00
Demolition Man	dt	99.00
Dino Dini Soccer	dt	69.00
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
Dynamite Headdy	dt	99.00
Earth Worm Jim	dt	119.00
EXO Squad	dt	109.00
F1 Championship	dt	119.00
Fifa Soccer 95	dt	59.00
Fire Team Rogue	dt	89.00
Flintstones - Movie	dt	119.00
Flux (Juice)	dt	54.00
Foreman For Real	dt	99.00
Fun & Games	dt	89.00
Generation Lost	dt	89.00
Havoc	dt	99.00
Hurricanes	dt	94.00
IMG Int. Tour Tennis	dt	99.00
Itchy & Scratchy	dt	99.00
Jelly Boy	dt	109.00
Jimmy Whites Snooker	uk	89.00
Judge Dredd	dt	109.00
Jurassic Park Ramp.	dt	99.00
Justice League	dt	109.00
Lemmings 2	dt	69.00
Lion King	dt	114.00
Lothar Matthäus	dt	109.00
Madden NFL 95	dt	99.00
Mario Basler Soccer	dt	114.00
Marko's Magic Footb.	dt	119.00
Maximum Carnage 2	dt	114.00
Mega Bomberman	dt	99.00
Mega SWIV	dt	89.00
Megaman Wily Wars	dt	109.00
Mickey & Minnie	dt	109.00
Mickey Mania	dt	79.00
Micro Machines 2	dt	109.00
Mighty Max	dt	89.00
Mr. Nutz	dt	79.00
Mr. Nutz 2	dt	109.00
NBA Basketball	dt	109.00
NBA Jam Tournament	dt	119.00
NBA Live 95	dt	69.00
NFL Quarterb.Club 95	dt	79.00
NFL Quarterback '96	dt	114.00
NHL Hockey 96	dt	**99.00**
NHLPA Hockey '95	dt	69.00
Page Master	dt	109.00
PGA Tour Golf 3	dt	89.00
Pirates o.t.Dark Wa.	dt	79.00
Primal Rage	dt	**119.00**
Prince of Persia	dt	59.00
Punisher	dt	109.00
Revolution X	dt	114.00
Rise of the Robots	dt	**69.00**
Ristar (Feel)	dt	109.00
Road Rash 3	dt	85.00
Road Runner	dt	99.00
Schlümpfe	dt	99.00
Seaquest DSV	dt	109.00
Shining Force 2 (DA)	dt	129.00
Skeleton Krew	dt	89.00
Slam Masters	dt	129.00
Soleil (Komp. dt)	dt	111.00
Sonic & Knuckles	dt	99.00
Sonic 1&2 & Dr.Robo.	dt	109.00
Sonic 3	dt	99.00
Speedy Gonzales	dt	109.00
Spiderman/X-Man	dt	99.00
Spirou	dt	99.00
Star Trek:Deep Space	dt	109.00
Stargate	dt	99.00
Story of Thore kp.dt	dt	124.00
Street Racer	dt	99.00
Syndicate	dt	99.00
Tazmania 2	dt	109.00
Theme Park kompl.dt.	dt	99.00
Tiny Toon 2	dt	79.00
Total Football	dt	109.00
Toughman Boxing	dt	89.00
True Lies	dt	99.00
Unneces.Roughness 95	dt	55.00
Urban Strike	dt	99.00
Warlock	dt	94.00
Wolverine	dt	99.00
Wonder Boy 3	dt	99.00
World Cham. Soccer 2	dt	69.00
World Class Soccer	dt	109.00
World Cup USA '94	dt	69.00
WWF Wrestl. Arrcade	dt	**114.00**
X-Men 2	dt	99.00
Zero the Kamikaze	dt	109.00

Mega Drive-Sonderangebote

Titel		Preis
Ballz	dt	39.00
Brutal-Paws of Fury	dt	49.00
Bubsy 2	dt	39.00
Davis Cup	dt	39.00
Double Clutch	dt	49.00
Haunting	dt	49.00
Hyperdunk	dt	49.00
Ottifants	dt	29.00
Pele Soccer 2	dt	49.00
Puggsy	dt	49.00
Snake, Rattle'n Roll	dt	49.00
Sword of Vermilion	uk	49.00
Talespin	dt	39.00
Toejam & Earl	dt	45.00
Ultimate Soccer	dt	39.00
Wiz'n'Liz	dt	49.00
Yogi Bear	dt	49.00

Mega Drive-Zubehör

Titel		Preis
4 Spieler Adapter	dt	65.00
Fighter Joypad LMP	dt	19.00
6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro 2	dt	79.00
Antennenweiche MD 2	dt	39.00
ASCII 6 But. Joypad	dt	45.00
Ascii 6 Button Pad	dt	45.00
Cinch Kabel MD 1	dt	15.00
Competition Joypad	dt	16.00
Pro Pad 6 B. SV-439	dt	39.00
Program Pad SV-443	dt	59.00
Scart Kabel MD 1	dt	19.00
Sega Maus	dt	75.00
Terna 183 Joypad	dt	23.00

!!! Playcom Sonderaktion !!!

Zur deutschen Markteinführung liefern wir mit den ersten 1000 Vorbestellungen einer Sony Playstation ein Spiel KOSTENLOS mit.

MEGA-CD

Titel		Preis
Battle Frenzy	dt	109.00
Chuck Rally-B.C.Rac.	dt	109.00
Corpse Killer	dt	89.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair kp.dt.	dt	99.00
Dungeon Explorer 2	dt	89.00
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Fahrenheit	dt	109.00
Fatal Fury Special	dt	69.00
Flying Nightmares	dt	99.00
Formula 1 Racing	dt	109.00
ISS Deluxe (16 MB)	dt	89.00
Kids on Site	dt	89.00
Lords of Thunder	dt	89.00
Mega Race	dt	89.00
Midnight Raiders	dt	109.00
NBA Jam	dt	89.00
Rebel Assault	dt	109.00
Road Rash	dt	99.00
Schlümpfe	dt	99.00
Slam City	dt	89.00
Soul Star (komp. dt)	dt	109.00
Space Adventure	dt	89.00
Supreme Warrior	dt	89.00
Surgical Strike	dt	109.00
Syndicate	dt	99.00
Theme Park	dt	99.00
World Cup Golf	dt	99.00

Mega-CD-Sonderangebote

Titel		Preis
Batman Returns	dt	39.00
Make m Video:Kris K.	dt	29.00

Ladenverkauf, KEIN Versand, Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152
80333 München
Tel. 0 89/52 27 87

Titel		Preis
Powermonger	dt	39.00
Prince of Persia	dt	29.00
Wolfchild	dt	29.00

Sega 32X

Titel		Preis
Batman Forever	dt	124.00
Blackhawk	dt	99.00
Casper	dt	99.00
Corpse Killer	dt	135.00
Judge Dredd	dt	124.00
Knuckles Chaotix	dt	109.00
Metal Head	dt	129.00
Mother Base	dt	109.00
NBA Jam Tournament	dt	129.00
NFL Quarterback Club	dt	119.00
NFL Quarterback '96	dt	124.00
Primal Rage	dt	109.00
Revolution X	dt	124.00
Slam City (CD)	dt	129.00
Star Trek:Fleet Aca.	dt	99.00
Star Wars Arcade	dt	119.00
Stellar Assault	dt	119.00
Supreme Warrior (CD)	dt	129.00
Surgical Strike	dt	129.00
T-Mek (CD)	dt	109.00
Toughman Boxing	dt	99.00
Virtua Racing Deluxe	dt	129.00
WWF Raw	dt	129.00
WWF Wrestle. Arrcade	dt	124.00

Sega 32X-Zubehör

Titel		Preis
MD 32X & Star Wars	dt	469.00
Mega Drive 32X	dt	379.00

Panasonic 3DO

Titel		Preis
3D Atlas	dt	129.00
Alone in the Dark 2	dt	89.00
Alone in the Dark 1	dt	69.00
Animals	dt	119.00
Syndicate	dt	99.00
Casper	dt	99.00
Clayfighter 2	dt	99.00
Corpse Killer	uk	109.00
Creature Shock	dt	94.00
Cridders	dt	69.00
Cyberia	dt	99.00
Deathkeep	dt	89.00
Descent	dt	99.00
Dragon Lore	dt	89.00
Driving Need f.Speed	dt	89.00
Fifa Soccer	dt	89.00
Flashback	dt	89.00
Flying Nightmares	uk	99.00
Iron Angel	us	86.00
John Madden Football	dt	89.00
Kingdom:Far Reaches	dt	99.00
Lost Vikings 2	dt	99.00
Magic Carpet	us	89.00
Mega Race	dt	89.00
Panzergeneral	dt	79.00
Primal Rage	dt	99.00
Real Pinball	us	99.00
Rebel Assault	dt	99.00
Return Fire	dt	89.00
Road Rash	dt	99.00
Sherlock Holmes	uk	89.00
Shock Wave	dt	99.00
Shock Wave Op.Jumpg.	dt	79.00
Slam 'N Jam '95	uk	129.00
Slayer	dt	94.00
Space Hulk	uk	89.00
Supreme Warrior	uk	109.00
Syndicate-kompl. dt	**dt**	**99.00**
Theme Park kompl.dt	dt	109.00
Waterworld Action	dt	99.00
Wing Commander	dt	89.00
Wing Commander 3	dt	**99.00**

3-DO-Sonderangebote

Titel		Preis
3-Do Sampler	uk	14.00
Soccer Kid	uk	39.00

JAGUAR

Titel		Preis
Alien vs. Predator	dt	99.00
Battlemorph (CD)	dt	99.00
Blue Lightning (CD)	dt	99.00
Checkered Flag	dt	79.00
Club Drive	dt	109.00
Creature Shock (CD)	dt	99.00
Crescent Galaxy	dt	79.00
Dactyl Joust	dt	109.00
Demolition Man (CD)	dt	99.00
Dino Dudes	dt	79.00
Dragon - Bruce Lee	dt	89.00
Fight For Life	dt	109.00
Flip Out	dt	109.00
Highlander (CD)	dt	99.00
Hover Strike	dt	99.00
Kasumi Ninja	dt	99.00
Legions o.t. Undead	dt	99.00
Pinball Fantasies	dt	119.00
Raiden	dt	79.00
Robinson Requiem CD	dt	99.00
Rainer Pinball	dt	109.00
Space War 2000	dt	99.00
Syndicate	dt	129.00
Tempest 2000	dt	109.00
Theme Park	dt	99.00
Troy Aikman Football	dt	119.00

Jaguar-Zubehör

Titel		Preis
Cat-Box	dt	139.00
Jaguar CD-Rom	dt	299.00
Jaguar Grundgerät	dt	289.00
Joypad Atari Jaguar	dt	49.00

Sony PSX

Titel		Preis
AD&D Forgotten Realm	dt	94.00
Aftermath	dt	94.00
Air Combat	dt	89.00
Alien Trilogy	dt	94.00
Aliens	dt	89.00
Assault Rigge	dt	89.00
Baseball (Konami)	dt	**99.00**
Basketball 3D	dt	99.00
Toh Shin Den	**dt**	**84.00**
Casper	dt	94.00
Championship Pool 2	dt	89.00
Crazy Ivan	dt	89.00
Cyberia	dt	94.00
Cybersled	dt	84.00
Cyberspeed	dt	89.00
Descent	dt	94.00
Destruction Derby	dt	94.00
Discworld (kp. dt.)	dt	89.00
Dracula X	dt	99.00
Dragon Lore	dt	89.00
Extreme Sports	dt	89.00
Golf 3D (Konami)	dt	99.00
Gunner Heaven	dt	89.00
Jumping Flash	dt	89.00
Kileak the Blood	dt	89.00
Konami Soccer	dt	99.00
Lemmings 3D	dt	89.00
Lost Vikings 2	dt	94.00
NBA Jam Tournament	dt	94.00
NFL Quarterback '96	dt	84.00
NHL Hockey 96	dt	99.00
Novastorm	dt	89.00
Overkill	dt	99.00
Panzergeneral	dt	89.00
Parodius	dt	99.00
Philosoma	dt	89.00
Primal Rage	dt	99.00
Rapid Reload	dt	89.00
Raven Project	dt	**89.00**
Revolution X	dt	84.00
Ridge Racer	dt	89.00
Rock 'n Roll Racing 2	dt	94.00
Slayer	dt	89.00
Starblade Alpha	dt	89.00
Streetfighter Movie	dt	89.00
Tekken	dt	99.00
Theme Park	dt	89.00
Track & Field	dt	**99.00**
Twisted Metal	dt	89.00
Virtual Snooker	dt	94.00
VR Baseball	dt	94.00
Warhammer Fantasy B.	**dt**	**89.00**
Warhawk	dt	89.00
Waterworld Action	dt	94.00
Wipe out	dt	89.00
WWF Arcade	dt	94.00

Sony PSX-Zubehör

Titel		Preis
Action Replay PSX	dt	69.00
Joypad Sony PSX	dt	54.00
Maus Sony PSX	dt	54.00
Memory Card Sony PSX	dt	49.00
Sony Playstation	dt	599.90
Sony PSX Playstation	jp	1150.00

Saturn

Titel		Preis
Aaron vs Ruth	dt	89.00
Aftermath	dt	94.00
Alien Trilogy	dt	94.00
Aliens	dt	89.00
Baseball (Konami)	dt	99.00
Bug	dt	109.00
Casper	dt	94.00
Championship Pool 2	dt	89.00
Clockwork Knight	dt	89.00
Cyberia	dt	94.00
Daytona USA	dt	109.00
Descent	dt	94.00
Dracula X	dt	99.00
Konami Soccer	dt	99.00
Myst (kompl. dt)	dt	99.00
NBA Jam Tournament	dt	94.00
NFL Quarterback '96	dt	84.00
Overkill	dt	99.00
Panzergeneral	dt	89.00
Parodius	dt	99.00
Pebble Beach Golf	dt	89.00
Primal Rage	dt	89.00
Raven Project	dt	89.00
Real Yumame (kp.dt.)	dt	119.00
Revolution X	dt	84.00
Streetfighter Movie	dt	94.00
Victory Goal	dt	109.00
Virtua Fighter	dt	109.00
Virtua Racing	dt	99.00
Virtua Soccer	dt	99.00
Virtual Baseball	dt	99.00
Virtual Hydlide	dt	99.00
Virtual Snooker	dt	94.00
VR Baseball	dt	94.00

Saturn-Zubehör

Titel		Preis
6 Spieler Adapter	dt	69.00
Antennenkabel	dt	54.00
Arcade Racer Lenkrad	dt	119.00
Backup Memory Saturn	dt	99.00
Joypad Saturn	dt	39.00
Sega Saturn o. Spiel	dt	729.00
Sega Saturn + 3 Spi.	dt	1049.00
Universal Adaptor	dt	69.00
Virtua Stick Saturn	dt	79.00

Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich.
• Kostenlose Gesamtpreisliste.
• An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.
• Wir verkaufen auch: IBM, IBM-CD Rom und Amiga Spiele.

Versandkosten per Post DM 7,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
***Händleranfragen erwünscht!** Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.*

Der superstarke VideoSpieleSpaß

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER™

Die SNES-Fußballsensation

26 National-Teams. Realistisch genau. Das Game, das neue Maßstäbe setzt.

Du fragst Dich: "Was hat das Game, was andere nicht haben?" Wir sagen es Dir: Riesige Sprites, digitalisierte Spieler und Bewegungen. Das heißt: Echte Spielertypen, keine mickrigen Einheitskicker. Du erkennst sie alle wieder: dunkelhäutige Holländer, Kolumbianer mit Löwenmähne, die deutschen Sturmspitzen. Alles ist möglich: Flugkopfball, Fallrückzieher, Doppelpaß, direkt verwandelte Ecken, harte Tacklings ...
Tolle Optionen: Weltmeisterschaft, Elfmeterschießen, Training, Scenario-Modus, Wiederholung der Torschüsse in Zeitlupe, Abseitsfalle und vieles mehr. Extrem gute Steuerung für Kurzpaß, Flanke, Hackentricks. Wähle die Taktik für jeden Mannschaftsteil. Du bist echt dabei, dafür sorgen die gröhlenden Fans mit Sambatrommeln und der Live-Kommentar des Reporters.
Die fesselnde Stadionatmosphäre wird Dich umhauen.
Noch nicht überzeugt?

Das schreibt die Fachpresse:

SUPER PRO 2/95:
„Dies ist das beste Fußballgame des Jahrzehnts". Wertung: 91 %

MEGA FUN 2/95:
„ ... technisch brillant ... perfekt spielbar ... unglaublich realistisch ...".
„ ... eines der besten Konsolen-Sportgames überhaupt ...". Wertung: 90%

PLAYTIME 3/95:
„ Hut ab vor KONAMI, International Superstar Soccer gehört zweifelsohne in den Olymp der besten Sportspiele". Wertung: 90%

VIDEO GAMES, Dirk Sauer 3/95:
„ ... für mich eindeutig das beste SNES-Fußballspiel auf dem Markt". Wertung: 86%

NINTENDO FUN VISION 3/95:
„Realistischer kann man auf dem Super Nintendo kaum Fußball spielen".

Gold-Funny-Award

NEU!

139.95





KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12–0, Telefax 069 / 95 08 12–77

